АНТОЛОГИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ ИГРЫ В МИРЕ

DUNGEONS & DRAGONS®

ДРАКОНЬИ ЛОГОВА

Содержание

Введение 4
Драконы в подземельях 4
Проведение кампании 4
Проведение приключений 5
История зелёных драконов 6
Глава 1: Смерть на закате 11
Важные моменты сюжета 11
Подготовка 11
Предыстория приключения 11
Призыв героев 12
Исследование Дозора секвой 13
Роща секвой 14
Логово Смерти-на-Закате 17
Заключение 19
История золотых драконов 20
Глава 2: Недопёк пекаря 25
Важные моменты сюжета 25
Подготовка 25
Предыстория приключения 26
Пожар в кондитерской 26
Пекарня Филла 28
Конфетный домик 29
Заключение 35
История серебряных драконов 36
Глава 3: Воля Оркуса 41
Важные моменты сюжета 41
Подготовка 41
Начало приключения 41
Храм Оркуса 42
Области храма 44
Заключение 49
История латунных драконов 50
Глава 4: По ком зовёт пустота 55
Важные моменты сюжета 55
Подготовка 55
Предыстория приключения 55
Начало приключения 56
Перевал Звёздолит 56
Заключение 65
Глава 5: Дракон Нажкира 67
Важные моменты сюжета 67
Подготовка 67
Предыстория приключения 67
Начало приключения 68
Удар Скалантаса! 68
Монастырь Нажкир 69
Заключение 77
Глава 6: Запретная долина 79
Важные моменты сюжета 79
Подготовка 79
Предыстория приключения 79
Начало приключения 80
Весенняя Арборея 80
К Запретной долине 81
Сады Ксабажута 85
Заключение 93
Глава 7: Перед бурей 95
Важные моменты сюжета 95
Подготовка 95
Предыстория приключения 95
Начало приключения 97
Встреча с мэром 98
Бухта Камнекрюка 98
Заключение 103
Глава 8: Леденящая смерть 105
Важные моменты сюжета 105
Подготовка 105
Предыстория приключения 105
Начало приключения 105
Логово Леденящей Смерти 106
Заключение 113
Глава 9: Медяк за песню 115
Важные моменты сюжета 115
Подготовка 115
Предыстория приключения 115
Начало приключения 116
Пост внимания 116
Гремучие земли 118
Логово Накари 120
Заключение 125
Глава 10: Драконы Песчаного города 127
Важные моменты сюжета 127
Подготовка 127
Предыстория приключения 127
Начало приключения 127
Храм Песков 129
Хаскасори 130
Возвращение Симрака 135
Заключение 135

Предисловие переводчика

Рад представить вам перевод этой отличной книги. Самую свежую версию перевода этой книги вы можете получить бесплатно на моём Boosty.

Для обратной связи, обсуждения приключений и обмена опытом с другими мастерами и игроками, приглашаю вас присоединиться к моему серверу в Discord. Там я часто делюсь своими переводами, материалами, спрашиваю мнения, пишу впечатления и просто болтаю.

Спасибо всем за поддержку во время стримов перевода! Приятно слышать добрые слова и то, что кому-то мой труд нужен. Если вы хотите присоединиться, то я обычно стримлю процесс перевода в моём сообществе Вконтакте.

Если вам понравился мой перевод и вы хотите поддержать мою работу, то рассмотрите возможность подписки на меня через Boosty. Ваша поддержка позволит мне продолжать переводить новые приключения и создавать качественный контент для D&D и НРИ.

Там же я публикую свои материалы для настольно ролевых игр. Паки изображений из Midjourney, промежуточные версии переводов, свой материал для НРИ и прочее.

Вычитка текста

В процессе работы я старался допускать минимум ошибок и сохранить оригинальное содержание. Увы, я человек и по многим причинам допускаю ошибки. Поэтому их тут много.

Этот документ имеет версию 1.0 и последний раз редактировался 3 января 2026 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске.

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и появится кнопка для оставления комментария. Опишите в чем проблема и я в следующей версии исправлю. Даже если вы не знаете, какой вариант предложить, то об этом могу подумать я или другие люди.

Ссылки

Документ наполнен сотнями ссылок. Это, естественно, необходимо для удобства использования документа.

Во-первых, каждый номер страницы это ссылка, которая ведёт на содержание. В содержании ссылка уже на все разделы книги. Так вы можете удобно путешествовать из раздела в раздел.

Рядом с номером страницы есть надпись раздела, в котором вы находитесь. Например, «Глава 3: Воля Оркуса». Это тоже ссылка, которая ведёт в начало этого раздела.

Но по тексту есть ссылки, которые ведут на более конкретные вещи. Все они отмечены разными цветами. Мы попытались сохранить цвета из DnDBeyond, но из-за других условий у нас есть и другие цвета.

Внешние ссылки. Ссылка с таким цветом ведёт на внешний сайт. То есть вне документа. Это могут быть оригинальные английские правила, пояснение какого-то слова и так далее.

Ссылки с такими цветами ведут на сайт new.ttg.club: снаряжение, состояния, чувства, магические предметы, классы, подклассы, черты, расы, предыстории, правила, заклинания, монстры.

Ссылки с такими цветами ведут на страницу из этой книги: главы, разделы.

Полезные ссылки

Сайт с другими материалами по D&D: new.ttg.club

Модуль для Foundry: Braintrap Studio, SweetyHake.

Печать книги: KnigiPrint.

Введение

Драконы в подземельях

Ничто не воплощает суть Подземелий и Драконов лучше, чем объединение группы героев для сражения с могучим драконом в таинственном подземелье. Эти классические элементы связывают игроков сквозь время и пространство — от первых приключенцев, ступивших во мрак более 50 лет назад, до тех, кто отправляется навстречу своей первой битве сегодня.

Драконьи логова — дань уважения этой общей традиции. Каждое из десяти приключений в этой книге включает дракона в логове. Предназначенные для персонажей уровней 1–12, эти приключения предлагают разнообразные испытания: от победы над злыми драконами до сотрудничества с добрыми, а также поиск путей в сложных моральных дилеммах. Подземелья, где драконы обустраивают свои логова, варьируются от пещерных комплексов до руин городов и не только.

Там, где есть драконы в подземельях, всегда найдётся приключение!

Использование этой книги

Приключения в антологии, такой как Драконьи логова, являются универсальными ресурсами, которые могут удовлетворить различные потребности за вашим игровым столом: в качестве приключений на вечер (ваншоты), «промежуточных эпизодов» в текущей кампании или как серия приключений, составляющая полноценную кампанию, поднимающую персонажей с 1 уровня до кульминации на 12 уровне.

Эти приключения созданы таким образом, чтобы требовать минимальной подготовки (см. Проведение приключений далее в этом введении).

Приключения ваншоты

Возможно, вы обычно выступаете игроком в кампании, но хотите попробовать себя в роли Мастера.

Вероятно, вы пытаетесь собрать новую группу и хотите посмотреть, как все игроки ладят между собой, прежде чем начинать полноценную кампанию.

Судя по всему, ваш Мастер болеет или у него конфликт в расписании, но все остальные готовы играть.

Или, может быть, вашей группе нужен перерыв или отвлечение от текущей кампании.

В любом из этих случаев вы можете выбрать приключение из этой книги и провести его.

В ходе текущей кампании

Возможно, персонажи ваших игроков знают, что им нужно сделать, чтобы сорвать планы главного злодея, но у них ещё недостаточно высокий уровень, чтобы достичь цели. Или они только что достигли значительного рубежа в кампании, и вы хотите разнообразить игру, прежде чем они погрузятся в следующий акт разворачивающейся драмы. Или они путешествуют на другой конец света, и вы ищете что-то, что сделает путь интереснее — небольшое приключение по пути. Или вы не успели подготовить следующее приключение и вам нужен отвлекающий эпизод! В любом из этих случаев вы можете выбрать приключение из этой книги, которое послужит «наполняющим» эпизодом или побочным заданием в текущей кампании.

Когда персонажи будут нужного уровня для выбранного приключения, просто опишите, как они попадают в местность, где оно разворачивается. В начале каждого приключения приводится простое описание обстановки, например «деревня у близлежащего леса». Помимо этих базовых деталей, не стесняйтесь изменять местоположение приключения, чтобы оно соответствовало вашей кампании.

Но если у вас есть время на подготовку, вы можете вплести выбранное приключение в темы и угрозы вашей кампании. Вы можете изменить имена персонажей и названия мест в приключении, чтобы они лучше вписывались в ваш мир; связать злодеев приключения с организациями и событиями, важными для вашей кампании; а в драконьей сокровищнице оставить подсказки, связанные с темами вашей кампании.

Проведение кампании

Эти приключения можно объединить в полноценную кампанию на тему драконов. Просто проведите игроков через приключения в том порядке, в каком они представлены в этой книге, и присуждайте повышение уровня по сюжету после завершения каждого приключения, чтобы их персонажи соответствовали необходимому уровню для следующего испытания. Перед последним приключением повышение уровня не требуется. Вы также можете воспользоваться одной из следующих структур повествования, чтобы связать приключения между собой.

Вариант 1: Таинственный покровитель

Пусть дружелюбный покровитель, чья истинная личность отчасти таинственна, подружится с приключенцами на ранних этапах их карьеры и последовательно направит их на каждое из приключений. Покровителем может быть харизматичный молодой монах, добродушный учитель, миниатюрный сорванец или рассеянный старец, и он может быть в сопровождении семи золотых канареек или ослепительно жёлтых бабочек, которые на самом деле являются превращёнными древними золотыми драконами — спутниками бога-дракона Бахамута, истинным лицом покровителя.

Возможно, предвидя, что они предначертаны стать могучими героями, Бахамут берёт приключенцев под своё «крыло» и отправляет их на задания, связанные с драконьими проблемами (как большими, так и малыми) по всему миру. Покровитель может прикидываться удивлённым, когда задание, которое сначала не кажется связанным с драконом (например, Воля Оркуса, глава 3), оказывается вращаться вокруг него, но именно поэтому Бахамут и направил персонажей расследовать эту историю.

Вы можете использовать каждое приключение в неизменённом виде, позволяя покровителю направлять персонажей в общем направлении сюжетного крючка, не раскрывая при этом никаких сюрпризов, которые им предстоит пережить. Или же покровитель может с самого начала открыть персонажам секрет, сообщив, что драконы будут особенно значимой частью их приключений, и по ходу дела корректировать некоторые зацепки приключений.

Вариант 2: Латунное яйцо

Начните кампанию с вводной сцены десятой главы «Драконы песчаного города», завершив её тем, что Озерия вверяет персонажам латунное яйцо. Однако её инструкции несколько иные: она объясняет, что яйцо нужно «пропитать» в сокровищницах десяти драконов — по одному каждого цветного и металлического вида, чтобы активировать его силу. Она также намекает, что само яйцо приведёт персонажей к подходящим сокровищницам. На самом деле любой персонаж, спящий в радиусе 15 фт. от яйца, будет видеть яркие сны, указывающие на начало следующего приключения.

Чтобы черпать силу из сокровищницы дракона, яйцо должно провести 8 часов среди сокровищ, покрытое монетами и окружённое другими ценностями. Однако как только заряженное яйцо попадает в камеру сокровищ Симрака (область H16 в главе 10), оно достигает полного потенциала и начинает раскалываться, как описано в этом приключении.

Вариант 3. Сбор магических предметов

Если у вас есть книга Фисбен о Драконах и Сокровищницах, то магические предметы из этой книги могут послужить стимулом для персонажей искать драконов всё большей силы и разных видов. Добавьте следующие предметы к наградам, полученным в первых 3 приключениях: чешуйчатый орнамент в Смерть на закате, драконий сосуд в Недопёк пекаря, оружие драконьего гнева и фокусировка затронутая драконом в Воля Оркуса. Все четыре предмета являются спящими, когда персонажи получают их впервые, но в последующих приключениях их можно пробудить, погрузив в сокровищницы драконов.

Проведение приключений

Для проведения каждого из этих приключений вам понадобятся основные правила пятого издания: Книга игрока, Руководство Мастера и Бестиарий. Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключениях, описаны в Книге игрока. Магические предметы подробно изложены в Руководстве Мастера, а монстры приведены в Бестиарии.

Оглавление резюмирует приключения, включённые в этот сборник. Каждое приключение рассчитано на группу из 4–6 персонажей определённого уровня, но вы можете адаптировать их для больших или меньших групп, изменив количество противников в столкновениях и предоставив небольшой группе дополнительные ресурсы, как это объясняется в Руководстве Мастера. Любое из приключений можно провести в любом мире по вашему выбору, при условии наличия базовых элементов, перечисленных в начале каждого приключения.

Подготовка

Каждое приключение в этой книге начинается со страницы, которая помогает подготовиться и провести приключение. Она включает в себя следующие элементы:

- **Ключевые сюжетные моменты.** Краткое изложение основных элементов сюжета приключения.
- **Подготовка.** Шаги, необходимые для того, чтобы быть готовым к проведению приключения, включая список всех статблоков из Бестиария, которые могут вам понадобиться.
- **Ключевые ПМ.** Таблица с основными персонажами Мастера (ПМ) — их именами, ролями, статблоками и местоположениями, чтобы вы могли отслеживать их во время игры.

Помощь игрокам

Как описано в Руководстве Мастера, вы можете упростить свою роль Мастера, делегируя некоторые задачи другим игрокам, особенно если вы впервые за ширмой Мастера. До начала игры обсудите с другими игроками и распределите следующие задачи:

- **Ведение инициативы.** В бою один игрок отслеживает инициативу для персонажей и монстров.
- **Укротители монстров.** Когда персонажи вступают в бой с враждебными монстрами, один или два игрока управляют этими монстрами, используя их статблоки из Бестиария (роль можно разделить между двумя игроками).
- **Консультант по правилам.** Один игрок обращается к правилам в Книге игрока или других книгах по мере необходимости.

Приключения для одного персонажа

В то время как Руководство Мастера объясняет, как адаптировать приключения под разные размеры группы, три из них (указанные в содержании) особенно хорошо подходят для игры одним персонажем. Каждое из этих приключений включает инструкции по созданию для персонажа соответствующего вызова.

В основе этих инструкций — Благословение одинокого чемпиона, сверхъестественный дар, усиливающий способности соло-персонажа.

Благословение одинокого чемпиона [Blessing of the Lone Champion]

Сверхъестественный дар (благословение)

Вы получаете следующие эффекты:

Героическое вдохновение. Вы получаете героическое вдохновение после завершения короткого или продолжительного отдыха и каждый раз, когда Мастер заставляет вас бросать инициативу.

Временные хиты. Вы получаете 10 × ваш уровень временных хитов, когда впервые получаете это благословение и каждый раз при повышении уровня.

Благословение действует на протяжении всего приключения.

История драконов

Помимо десяти приключений, в этой книге есть специальные разделы с иллюстрациями каждого вида дракона, охватывающие почти всю 50-летнюю историю Подземелий и Драконов — от Monster Manual 1977 года до издания 2025 года. Внешний вид всех десяти видов драконов значительно изменился за эти 50 лет, но внимательное изучение этих изображений выявляет и элементы преемственности — от рога на носу синего дракона до гребня серебряного дракона.

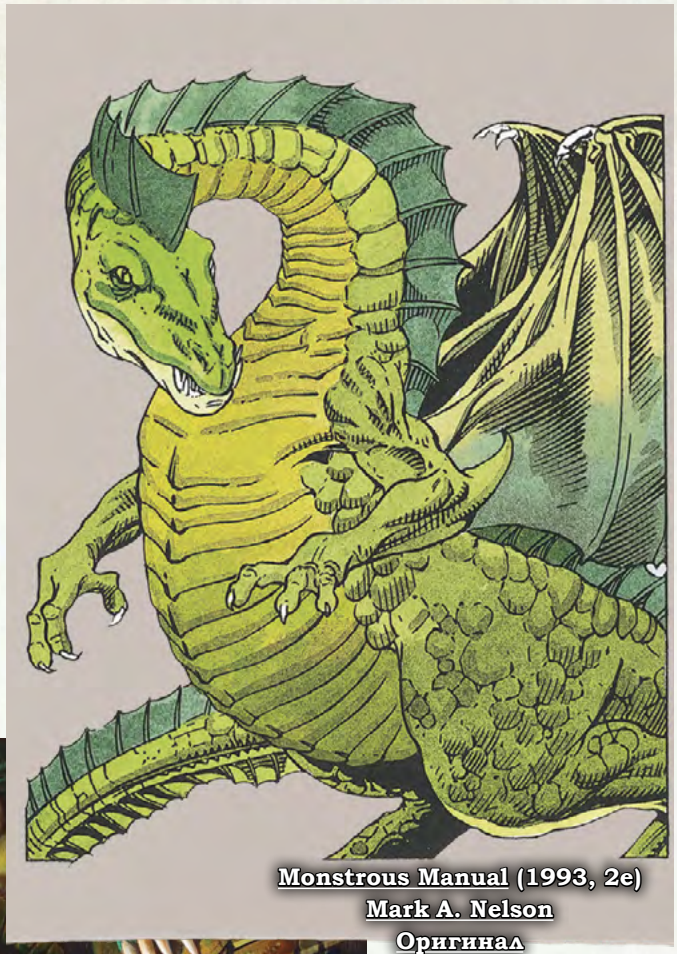
Художник Тодд Локвуд возглавил тщательную переработку всех десяти видов драконов для выпуска третьего издания D&D в 2000 году, основывая свои эскизы на анатомии реальных животных и сохраняя ключевые элементы ранних дизайнов. С незначительными вариациями эти рисунки задавали эталонный облик драконов D&D более чем на 20 лет.

В рамках подготовки к выходу Бестиария 2025 арт-директор Джош Херман провёл комплексное обновление внешнего вида всех драконов, когда Dungeons & Dragons вступили во вторую часть века. С целью подчеркнуть уникальную индивидуальность каждого дракона (его характер, предпочитаемую среду обитания и стиль боя) этот редизайн наглядно демонстрирует отличительные черты каждого вида дракона.

Точно так же эта книга показывает, как приключение с участием одного вида дракона может ощущаться совершенно иначе по сравнению со всеми остальными.

История зелёных драконов

Приключение Dragonlance: Dragons of Dreams (1985) закрепило образ зелёных драконов как хитрых, манипулятивных, контролирующих разум интриганов. Знаменитая обложка Клайда Колдуэлла изображает могучего зеленого дракона Циана Кровавого Губителя, наполняющего разум короля эльфов Лорика кошмарами.



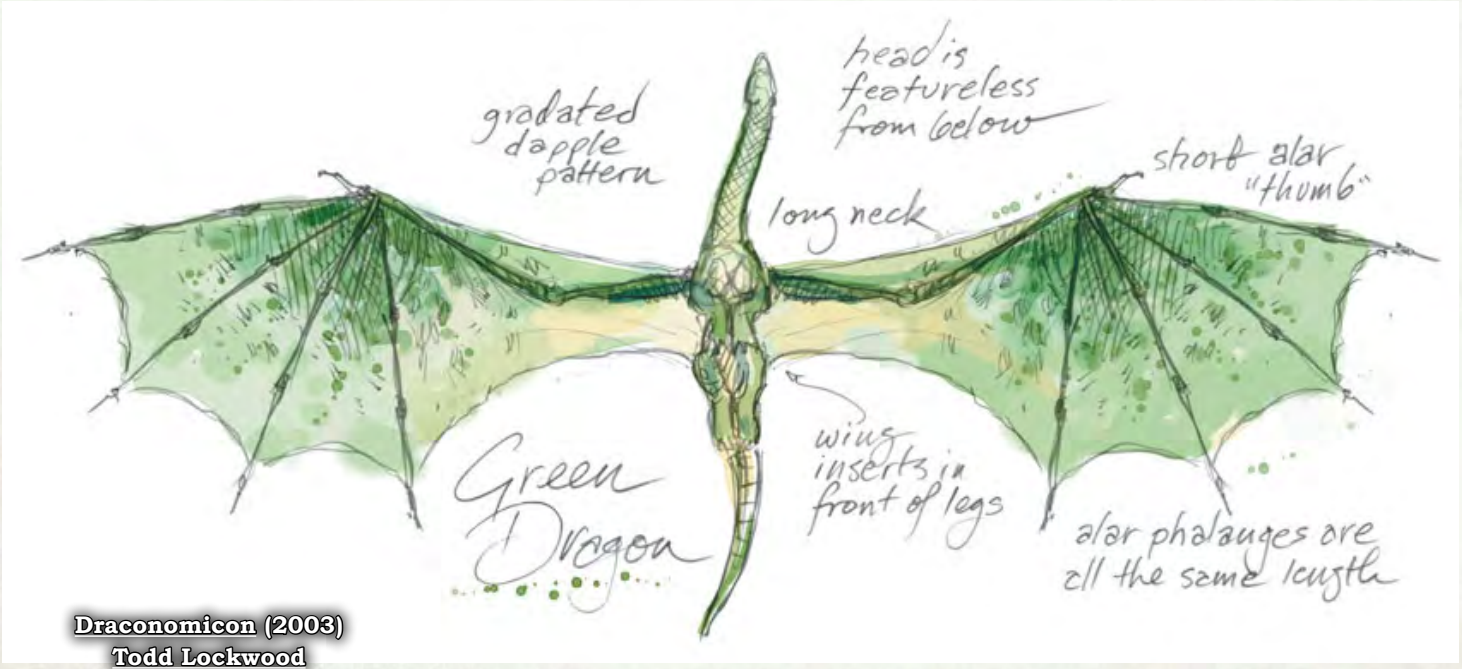
Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Dragons of Dreams (1985)
Clyde Caldwell
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

Adventures in the Forgotten Realms (2021)
Campbell White
Оригинал



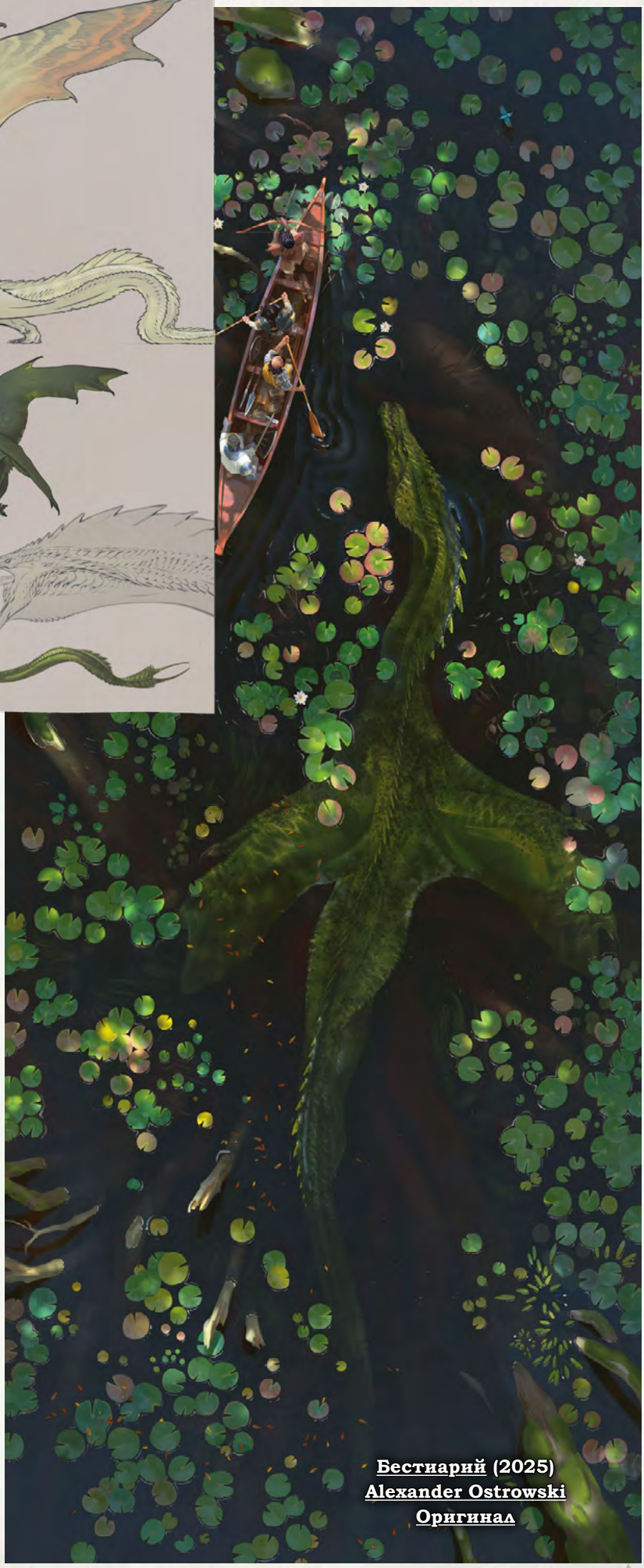
Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Monster Manual (2008)
Daren Bader
Оригинал

Бестиарий (2014)
Daren Bader
Оригинал

Alexander Ostrowski
Оригинал

Alexander Ostrowski
Оригинал



Бестиарий (2025)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Dominik Mayer
Оригинал

Глава 1: Смерть на закате

Оригинальный текст Death at Sunset.
Стрим-обзор на приключение.
Приключение для персонажей 1 уровня
Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.
Действие происходит густом лесу.

Если вы начинаете персонажами 2 уровня, то пропустите сбор образцов с деревьев в роще и переместите персонажей прямо к входу в логово дракона (область R4).

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Дозор секвой.** Двое членов совета Дозора секвой (деревни, основанной в результате поражения злого дракона) просят персонажей расследовать исчезновение жителей в соседней роще секвой и выяснить больше о заразе, поражающей деревья.
- **Неестественная зараза.** Персонажи обнаруживают, что зараза имеет неестественное происхождение. Они могут узнать от обитателей рощи, включая пропавшего эльфа, члена совета, что неподалёку затаился новый дракон.
- **Вирмлинг зелёный дракон.** Персонажи выясняют, что источником заразы является вирмлинг зелёный дракон, вылупившийся из яйца убитого дракона. Персонажам предстоит встретиться с вирмлингом и победить его в логове матери, прежде чем он наберёт силу и начнёт угрожать деревне.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения» (включая «Смотрители секвой» и «Совет»).

Шаг 2. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Ознакомьтесь с таблицей слухов в разделе «Деревенская лужайка». Персонажи должны узнавать по одному новому слуху каждый раз, когда они общаются с жителями, пока не услышат все слухи.

Шаг 4. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Благородный
- Вирмлинг зелёный дракон
- Ветвистая зараза
- Вьющаяся зараза
- Гигантская многоножка
- Гигантская ядовитая змея
- Гигантский удав
- Грязевой мефит
- Дриада
- Зомби
- Мастифф
- Обыватель
- Разведчик
- Рой насекомых
- Священник послушник
- Стражник
- Юань-ти проклинатель (тип 1)
- Ядовитая змея

Предыстория приключения

Много веков назад 6 враждующих семей эльфов примирились. Каждая семья посадила саженец секвойи в роще, чтобы в итоге образовался круг — символ обретённой гармонии. Спустя декады, когда деревья стали высокими и могучими, древний зелёный дракон выкопала логово в корнях секвой, отравив рощу и окружающий лес. Эльфы нарекли её Смерть-на-Закате, поскольку дракон отправлялась за добычей в сумерках. Она приняла это имя, наслаждаясь вселяемым страхом, и провозглашала его перед каждым своими налётом.

Век назад эльфийка-воительница Этварн и её союзники уничтожили Смерть-на-Закате, а сама Этварн погибла в сражении. Оставшиеся в живых эльфы отступили от рощи секвой, оставив лишь несколько хранителей в передовом посту, названном Дозор секвой.

За последние месяцы жители уже небольшого поселения заметили, что деревья в лесу начали чахнуть. В течение последнего месяца в роще исчезли 5 поселенцев. Первым пропал член совета Армин Шелест Ветра. Затем 4 жителя отправились на его поиски — и тоже не вернулись. Испуганный и озадаченный совет деревни обратился за помощью к героям.

Тем временем, о чём поселенцы не ведают, в логове Смерти-на-Закате вылупился вирмлинг зелёный дракон. Его присутствие исказило лес и привлекло сюда других злобных тварей. Именно он захватил пропавших жителей и обратил их на свою службу. Персонажам предстоит расследовать причину осквернения рощи и одолеть вирмлинга, называющего себя Закат-уже-Близко.

Дозор секвой

Дозор секвой — деревня примерно из 100 жителей, которые в основном занимаются охотой, лесозаготовками и ремёслами. Большинство — эльфы, происходящие от шести семей-основателей рощи, но миролюбивый образ жизни деревни в идиллических окрестностях также привлекли людей, орков и даже нескольких голиафов и драконорожденных.

Поселение состоит из отдельно стоящих хижин, построенных из древесины и листьев, а также в больших стволах, которые служат домами и магазинами. Несколько закалённых жителей обосновались среди ветвей леса в домах на деревьях, откуда открывается вид на подлесок.

Благодаря разнообразию народов все жители деревни знают общий язык. Жители сообщества очень дружны, а большинство считает друг друга большой семьёй.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Армин Шелест Ветра [Armin Whisperwind]	Потерянный эльф, член совета	Разведчик (средний)	R4
Даррин, Джеррис, Лириенн и Рейна [Darrin, Jherris, Lyrienne и Rayna]	Эльфы, принуждённые служить дракону	Стражник (средний)	L1
Фергус Кровь Оленя [Fergus Deerborn]	Эльф, повар деревни	Обыватель (средний)	Лужайка деревни
Гвенумара Золотой Мох [Gwenhumara Goldmoss]	Эльф, член совета	Священник послушник (средний)	Призыв героев
Кайнен [Kaynen]	Страж рощи секвой	Дриада (средний)	R3
Марилисса [Marilissa]	Преданная слуга Заката-уже-Близко	Юань-ти проклинатель (тип 1)	L3
Селенар Знание Древа [Selenar Woodwise]	Эльф, член совета	Благородный (средний)	Призыв героев
Света Тонкосум [Sunny Lightpurse]	Полуросли, торговец	Обыватель (маленький)	Лужайка деревни
Закат-уже-Близко [Sunset-Is-Nigh]	Дитя Смерти-на-Закате	Вирмлинг зелёный дракон	L6

Совет

Трое эльфов, членов совета, возглавляют Дозор секвой, хотя Армин отсутствует. Члены совета были среди тех, кто столкнулся со Смертью-на-Закате 100 лет назад, и героизм советников помнят по сей день. Жители деревни сообщают всю следующую информацию, если персонажи спрашивают о членах совета.

Армин Шелест Ветра. Армин (разведчик, средний) покинул Дозор секвой месяц назад, чтобы расследовать сообщения о порче в роще. Он так и не вернулся. Жители деревни беспокоятся, что с ним случилось нечто ужасное. Они говорят о нём, как о умелом эльфе-следопыте, который никогда бы надолго не оставил Дозор секвой (вирмлинг теперь вынуждает Армина защищать область R4).

Гвенхумара Золотой Мох. Гвенумара (священник послушник, средний) — эльфийка-целитель, которая ухаживала за ранеными после битвы против Смерти-на-Закате. В последнее время ей снятся кошмары о возвращении дракона; она боится, что дух дракона витает среди корней секвой. Гвенумара с радостью исцеляет травмы персонажей, хотя сама боится покидать деревню.

Селенар Знание Древа. Селенар (благородный, средний) был среди эльфов-воинов в логове Смерти-на-Закате, когда древний зелёный дракон пал, и он ошибочно уверен, что порча леса не связана с драконами. Селенар испытывает глубокое благоговение перед природой и хочет, чтобы персонажи разобрались с угрозой, нависающей над лесом.

Призыв героев

Когда начинается приключение, персонажи знают общую историю Дозора секвой и его бедственное положение, связанное с пропавшими жителями. Как только персонажи входят в деревню, к ним приближаются 2 члена совета из числа лесных эльфов (Селенар Знание Древа и Гвенумара Золотой Мох), чтобы рассказать подробнее о призыве героев в Дозор секвой.

Перед вами стоят 2 лесных эльфа с царственной осанкой лидеров. Мужчина, Селенар Знание Древа, одет в стальной нагрудник и развевающийся зелёный плащ, а женщина, Гвенумара Золотой Мох, облачена в струящиеся изумрудные одеяния.

«— Мы рады, что вы откликнулись на наш призыв, — говорит Гвенумара, — В Дозоре секвой таится нечто злое. Учитывая нашу историю с драконом Смерть-на-Закате, вы понимаете нашу тревогу, — и теперь жители пропадают. Мы просим вас отыскать наших пропавших сограждан, выяснить причину порчи леса и устранить любую обнаруженную угрозу».

Селенар добавляет: «Я уверен, что никакого нового дракона нет, но что-то здесь очень серьёзно». Гвенумара ободряюще кладёт ему руку на плечо.

Эльфы отвечают на любые распросы настолько подробно, насколько могут.

У членов совета нет значительного вознаграждения, но все сокровища, найденные в лесу, остаются в вашем распоряжении. Кроме того, они предлагают воспользоваться дуплом размером с комнату, обставленным для гостей, и указывают на «Гриль Фергуса» неподалёку.

Dominik Mayer
Оригинал

Сбор образцов

После того как эльфы ответили на вопросы персонажей, Гвенумара предлагает следующее:

> «Прежде чем вы предпримете что-либо ещё, я хотела бы сделать вас невосприимчивыми к ядам леса, но я недостаточно хорошо понимаю природу заражения, чтобы изготовить правильные противоядия. Принесите образцы коры с каждой из 6 секвой рощи. Тогда я смогу готовить столько противоядий, сколько вам потребуется, пока вы здесь.»

Гвенумаре нужна по одной пробе коры с каждой секвойи рощи, чтобы сварить эффективные противоядия. Эльфийка вручает персонажам 6 стеклянных флаконов с резиновыми пробками для хранения образцов.

Как только персонажи соберут образцы, Гвенумара сможет ежедневно готовить до 10 флаконов противоядий. Персонажи сами решают, как распределить эти противоядия между собой.

Если персонажи исследуют рощу секвой и соберут все 6 образцов для Гвенумары, то выдайте каждому 100 опыта или просто повысьте их до 2 уровня. Персонажи должны достичь 2 уровня до входа в логово дракона.

Исследование Дозора секвой

Перед тем как отправиться в рощу секвой, персонажи могут провести некоторое время, знакомясь с жителями деревни, которым они хотят помочь.

Лужайка деревни

Каждый вечер большинство жителей собираются на деревенской лужайке — в центре Дозора секвой. Там они делятся едой, общаются, играют и даже ставят короткие сценки.

«Гриль Фергуса»

Эльф-повар Фергус Кровь Оленя (обыватель, средний) — элегантный мужчина, постоянно находящийся в движении. Он управляет небольшой закусочной прямо на поляне. Фергус готовит простые, но вкусные блюда из принесённых жителями грибов, ягод, лишайников, трав, зайчатины, оленины и других даров леса. Пища в «Гриле Фергуса» доступна посетителям за небольшое пожертвование, как и изысканное эльфийское вино из винодельни в собственности совета.

Слухи

Когда персонажи взаимодействуют с ПМ в любом месте Дозора секвой, жители выражают свои опасения по поводу недавних событий в округе. Бросайте кость по таблице «Слухи на деревенской лужайке», чтобы определить, какой слух расскажет ПМ. Бросайте снова, если персонажи уже слышали этот слух, и переставайте бросать, как только все слухи будут раскрыты.

Странствующая торговка

Света Тонкосум (обыватель, маленький) недавно открыла лавку в Дозоре секвой. Света — золотистоволосая полуросличка с постоянной улыбкой, полностью оправдывающей её имя. Каждый день на зелёной лужайке деревни Света распаковывает свои товары из тяжело нагруженной повозки. Когда она не торгует, Света весело хвалит своих двух лошадей, Лютика и Маргаритку, и беседует с прохожими.

Товары Светы. Света продаёт любые товары из Книги игрока, стоимостью не более 100 зм. Однако у неё ограниченный запас некоторых предметов: 4 флакона алхимического огня, 1 флакон противоядия и 4 зелья лечения (обычное).

Щедрость Светы. Света дружественна к посетителям. Раньше она была торговкой в соседнем городе, но её мягкое сердце к нуждающимся не позволяло состязаться с более жестокими коллегами. Действием влияние персонаж может попросить Свету снизить цены. Затем он совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 10. При успехе Света предлагает 10% скидку на все свои товары.

Слухи на деревенской лужайке

1к6	Роль
1	“Три бандита грабили путников на опушке леса некоторое время назад. Держу пари, они до сих пор прячутся где-то в этих лесах.” Частично правда: бандиты теперь мертвы. Их оживлённые трупы находятся в области R7.
2	“Эта драконица прокляла эти леса, когда она умерла. Нам нужно уйти, пока проклятье не убьёт нас всех!” Ложь: в лесу нет никакого проклятья.
3	“Не бродите по лесу в одиночку! Там теперь растут злые деревья.” Частично правда: влияние дракона способствовало росту множества лесных зараз, включая ветвистые заразы и вьющиеся заразы в области L4.
4	“Помнишь Этварн, которая погибла, сражаясь со Смертью-на-Закате? Никто так и не нашёл её меч Листостраж. Он, вероятно, всё ещё в логове дракона.” Правда: Листостраж лежит в сокровищнице дракона в области L7.
5	“В лесу появился странный мужчина с зелёной кожей и волосами из листьев. Думаю, он лесной дух!” Частично правда: в области R3 поселилась дриада. Она может помочь персонажам.
6	“Драконы могут воскресать как ужасные отвратительные создания из костей. Смерть-на-Закате, наверное, была слишком зловещей, чтобы умереть только единожды.” Частично правда: драколичи существуют, но Смерть-на-Закате таковой не является.

Dominik Mayer
Оригинал

Роща секвой

Роща секвой находится в 3 милях к востоку от Дозора секвой. Персонажи могут добраться до рощи примерно за 1 час.

Как показано на карте «Роща секвой», в роще 6 секвой. Каждое дерево около 300 фт. в высоту.

Особенности рощи

У рощи есть следующие особенности:

Населённая призраками. С тех пор как вылупился Закат-уже-Близко, духи эльфов, погибших в битве со Смертью-на-Закате, стали беспокойными. Ночью среди деревьев странно мелькают безвредные тени. Ветер доносит шёпот «Берегись, берегись!» и «Её наследие возвращается!». Дополнительное призрачное явление описано в зоне R8.

Свет. Днём роща залита ярким светом. Ночью крона деревьев блокирует любой лунный свет, оставляя рощу во тьме.

Ручей. Небольшой ручей извивается по восточной стороне рощи. Ширина ручья 5 фт., а глубина всего несколько дюймов. Однако магия дракона отравила воду. Существо, выпившее из ручья, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 12 или получить 3 (1к6) урона ядом и состояние отравленный на 1 час.

Образцы коры

Действием использование персонаж, находящийся рядом с секвойей, может собрать образец коры с помощью пустого флакона. Секвойи растут в зонах R1, R2, R3, R5, R6 и R7.

Области Рощи секвой

Области далее находятся на карте «Роща секвой».

R1: Нависающая секвойя

Над вами возвышается секвойя; её самые низкие ветви находятся на невероятной высоте, а из коры вытекает почерневшая смола. Вокруг широкого ствола растут чахлые кустики травы и увядающие дикие цветы.

R2: Нездоровая секвойя

Кора этой некогда величественной секвойи слезает пластами, словно сброшенная змеёй кожа. Невероятно высокие ветви отбрасывают на землю бледные тени.

R3: Древо дриады

Секвойя возвышается над вами, её ствол шириной со здание, а кора слезает, словно сухая кожа. В нескольких футах над землёй на огромном трутовом грибе сидит фигура с зелёной кожей и лиственными волосами, словно на троне. Он надменно смотрит на вас, когда вы приближаетесь.

Это Кайнен, дриада, сделавший это дерево своим домом незадолго до того, как вылупился Закат-уже-Близко. Изначально Кайнен имеет враждебное отношение к персонажам, полагая, что они бандиты, и приказывает им не прикасаться к его дереву. Если персонажи выполняют просьбу Кайнена, то его отношение становится равнодушным.

Действием влияние персонаж может попросить у Кайнена помощи в исцелении леса. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 12. При успехе Кайнен становится дружественным. Он отвечает на вопросы по мере своих возможностей и с радостью позволяет персонажам собрать образец коры дерева.

Дриада слышал слухи, что вирмлинг обитает в старом логове Смерти-на-Закате (см. «Логово Смерти-на-Закате»), и подозревает вирмлинга в порче леса. Если персонажи ещё не выразили намерение убить вирмлинга, то Кайнен просит их сделать это. Он также предупреждает их о странном, рассерженном эльфе,

который бродит у входа в логово (область R4).

Ползучий шпион. После того как персонажи несколько минут поговорят с Кайненом, к дереву подползает ядовитая змея, частично скрытая его корнями. Персонаж с ПВ 13 и выше замечает змею, которая служит шпионом Марилиссы, юань-ти в области L3. Если персонажи вступят в бой с этой змеёй, то она совершит одну атаку, прежде чем попытается уползти через вход в логово (область R4).

R4: Вход в логово

Это вход в логово Смерти-на-Закате (см. «Логово Смерти-на-Закате»). Пропавший член совета эльфов, Армин Шелест Ветра (разведчик, средний), и его мастиф Стрела прячутся здесь за корнями возле северо-восточного угла входа и наблюдают за персонажами.

Действием поиск персонаж может осмотреть землю вокруг входа в логово и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 14. При успехе персонаж обнаруживает следы сапог Армина и лап мастифа. Если Армин заметит, что персонажи раскрыли его следы, или если персонажи попытаются войти в логово, то он вступит с ними в бой.

Помощь Армину. Закат-уже-Близко захватил Армина месяц назад, когда эльф вошёл в рощу, чтобы изучить её порчу. Вирмлинг проводил дни, мучая Армина, пока отчаявшийся эльф не согласился прогонять любого, кто приблизится к логову.

Армин отчаянно хочет сбежать и предупредить своё поселение о порче рощи, но Закат-уже-Близко убедил его, что вирмлинг убьёт всех жителей, если Армин попытается покинуть лес. Армин враждебно настроен ко всем, кто приближается.

Действием влияние персонаж может попытаться убедить Армина, что героям по силам победить Закат-уже-Близко. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 13. При успехе Армин прекращает бой, и его отношение становится дружественным. Армин не станет противостоять вирмлингу и попросит персонажей сопроводить его обратно в поселение. Армин знает, что других эльфов увели в логово, но не знает их судьбы, так как ему не разрешено входить внутрь.

Развитие событий. Если персонажи сопроводят Армина обратно к Дозору секвой, то эльфа встретят со слезами на глазах и горячей благодарностью. Остальные члены совета безмерно рады возвращению своего товарища, и в ту же ночь на деревенской поляне устраивается радостное празднество. Если персонажи не присутствуют, они получат благодарности при следующем возвращении к Дозору секвой.

R5: Грязное болото

Из середины грязного болота поднимается бледная секвойя. К юго-западу журчащий ручей отделяет трясину от твёрдой земли за ним.

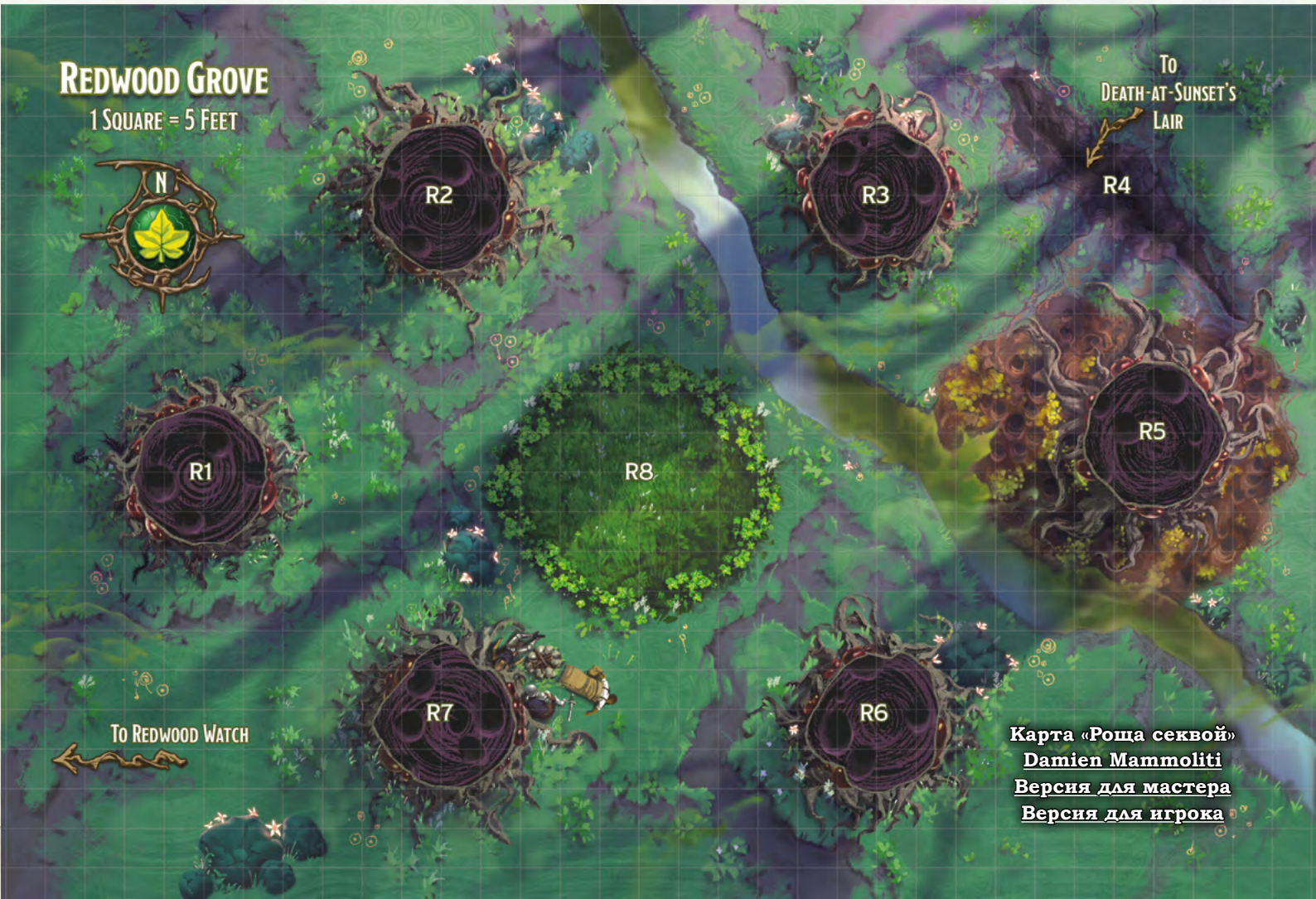
Ручей, протекающий через рощу, сделал эту область насыщенной вонючей и ядовитой грязью. Грязь считается труднопроходимой местностью. Существо, закончившее свой ход в грязи, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 10 или получить состояние отравленный до начала своего следующего хода.

3 грязевых мефита прячутся в грязи, привлечённые сюда скрытой злой магией дракона. Мефиты остаются скрытыми, пока хотя бы один персонаж не войдёт в грязь, после чего они устраивают засаду. Если 2 мефита будут уничтожены, то третий пытается убежать.

R6: Гнездо сколопендр

Здесь стоит больная секвойя, её ствол окружён вонючими зарослями.

Порча леса привлекла гнездо опасных сколопендр, скрывающихся в коре дерева. Когда персонаж игрока перемещается рядом с деревом, рой насекомых (сколопендры) и гигантская многоножка вырываются из-за коры и корней, чтобы сразиться с персонажами.



Карта «Роща секвой»
Damien Mammoliti
Версия для мастера
Версия для игрока

R7: Жуткий лагерь

К северо-востоку от этой секвойи находится потухший костёр, вокруг которого лежат 3 трупа гуманоидов. Они начинают разлагаться, а чёрные полосы портят их гниющую плоть. Один труп прислонён к дереву, вокруг его открытого почерневшего рта ползают насекомые. Другой лежит на боку под одеялом, а третий свернулся внутри смердящего спальника.

Эти 3 трупа на самом деле — зомби, оживлённые отвратительной магией заразы леса. Зомби атакуют, когда персонаж перемещается в пределах 5 футов от одного из них или когда персонаж пытается снять образец коры с секвойи.

Действием поиск в пределах 10 фт. от зомби, персонаж может осмотреть труп и совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл. 14. При успехе персонаж определяет, что зомби изначально умерли от отравления водой в ближайшем ручье.

Если персонажи слышали первый слух из таблицы слухов в разделе «Деревенская лужайка», то они могут догадаться, что эти зомби были прежде бандитами, грабившими путников на опушке леса.

Таинственные следы. Действием поиск персонаж может обследовать лагерь и совершить проверку Мудрости (Выживание) со Сл. 12. При успехе он находит следы сапог и большие отпечатки лап мастифа, кружившие вокруг этого места. Это следы Армина Шепота Ветра и его мастифа, которые находятся в области R4.

Сокровища. Персонажи, обследовав тела, находят следующие предметы:

- 11 зм, 240 см, 400 мм;
- 3 лёгких арбалета, 3 скимитара, 30 арбалетных болтов, комплект целителя, закрытый фонарь, 2 фляги масла, лопата.

R8: Могильный холм

Широкий и пологий холм поднимается на 30 футов над землёй, покрытый мягкой травой. По краям холма растут жёлтые, болезненно выглядящие цветы.

Это церемониальный холм погребения 34 эльфов, погибших в битве против Смерти-на-Закате столетие назад, включая их лидера, Этварн.

С тех пор как Закат-уже-Близко появился на свет, духи этих эльфов не находят покоя, населяя рощу и предвещая надвигающуюся гибель. Днём персонажи испытывают здесь странное, необъяснимое чувство надвигающейся беды.

Призраки холма. Ночью здесь появляются призрачные образы мёртвых эльфов-воинов с длинными копьями, которые то мерцают, то исчезают, некоторые произносят загадочные предупреждения на общем и эльфийском языках. Среди всех образов самый заметный — Этварн, андрогинная эльфийка в сверкающих латах и с пустыми ножнами.

Видение прошлого. Первый раз, когда персонаж задерживается в этой области дольше 1 минуты ночью, ему необходимо совершить спасбросок Мудрости со Сл. 12. При провале персонаж становится бессознательным на 1 час. В течение этого часа его нельзя разбудить ни магическими, ни обычными средствами. Персонаж видит сон о битве, в которой эти эльфы-воины пали: перед тем как скончаться от своих ран, Смерть-на-Закате испустила ядовитое дыхание на десятки эльфов, которые мучались, умирая от удушья в пещере. Перед пробуждением спящий видит последнее видение — огромное тело дракона, заполняющее подземную пещеру.

Карта «Логово Смерти-на-Закате»
Damien Mammoliti
Версия для мастера
Версия для игрока

Логово Смерти-на-Закате

Закат-уже-Близко обосновался в логове своей мёртвой матери, Смерти-на-Закате.

Особенности логова

В логове есть следующие особенности.

Потолки. Потолки в областях L1–L5 и L7 имеют высоту 40 фт. Потолок в комнате с трупом (область L6), где обосновался вирмлинг, имеет высоту 60 фт.

Свет. В логове везде тьма. В описаниях областей предполагается, что персонажи могут видеть во тьме или имеют источник света.

Отслеживание. Следы вирмлинга характерны; действием поиск любой персонаж может искать следы и выполнить проверку Мудрости (Выживание) со Сл. 13. При успехе персонаж находит след вирмлинга до области L6 и обратно.

Стены. Стены логова состоят из мягкой земли и толстых корней деревьев.

Области логова

Ниже приведены области, обозначенные на карте «Логово Смерти-на-Закате».

L1: Охраняемый туннель

Туннель сверху ведёт в сырую, обширную пещеру со стенами из земли и переплетённых корней. Стены искалечины огромными царапинами от когтей.

В нише вдоль северо-западной стены прячутся 4 эльфа (стражник, средний) из Дозора секвой: Даррин, Джеррис, Лириенн и Рейна. Эльфы настроены враждебно к персонажам. Как только персонажи продвинутся более чем на 10 фт. в эту область, стражники вступят в бой, крича, чтобы незваные гости немедленно ушли и никогда не возвращались.

Помощь эльфам. После того как Армин Шелест Ветра пропал без вести, каждый из этих эльфов поодиночке отправился в рощу на его поиски. Все они попали в такую же ловушку, что и Армин: Закат-уже-Близко захватил их, замучил и заставил служить охранниками логова. Вирмлинг убедил эльфов, что призрак его матери убьёт их, если они попытаются сбежать. Вирмлинг также угрожает убить жителей деревни, если эльфы осмелятся его ослушаться.

Действием влияние персонаж может убедить эльфов, что вирмлинг скоро падёт, или что призрака дракона нет, и выполнить проверку харизмы (Убеждение) со Сл. 14. При успешной проверке эльфы прекращают бой и становятся дружественными. Став дружественными, они возвращаются в Дозор секвой. Перед уходом Джеррис сообщает, что спрятал в своём спальнике флакон кислоты (см. «Сокровище» ниже).

Спуск. К юго-западу логово круто снижается на 20 фт. к залу с телом Смерти-на-Закате (область L6). Этот участок считается труднопроходимой местностью.

Сокровище. В северо-западной нише стоят воняющие спальники и скудные запасы провизии эльфов. В спальнике Джерриса спрятан флакон кислоты. Он хотел набраться смелости, чтобы бросить кислоту в вирмлинга.

Развитие. Если эльфы вернутся в Дозор секвой, то их радушно встретят дома. Жители ночью устроят в их честь празднование на центральной площади деревни. Если же персонажи не примут в нём участия, то при следующем их визите в Дозор секвой они получат бурные благодарности.

Dominik Mayer
Оригинал

L2: Яма змей

Корни и земля образуют потолок этой большой комнаты. Широкая мелкая яма, заполненная ползучими змеями, занимает большую часть помещения.

Эта яма служит домом питомцев-змей Марилиссы, юань-ти из области L3. В яме находятся 2 гигантские ядовитые змеи, 1 удав и 6 ядовитых змей. Змеи не покидают яму самостоятельно и сражаются с любым персонажем, который в неё войдёт.

Края ямы. Края ямы круто наклонены вниз и считаются труднопроходимой местностью. Яма имеет глубину 3 фт.

L3: Покои Марилиссы

В этих странно обставленных покоях есть кровать, стул и стол. На стуле сидит женщина с головой змеи и телом человека. Она поглаживает змею, свернувшуюся у неё на коленях, и зловеще улыбается вам.

Это Марилисса (юань-ти проклинатель (тип 1)) и её питомец, ядовитая змей по имени Робби.

Марилисса проходила через рощу, когда 5 лет назад вылупился Закат-уже-Близко. Почувствовав, как в лес проникает магия дракона, Марилисса решила, что её предназначение — служить вирмлингу и тому ужасному зверю, которым он неизбежно станет. Она является самым преданным слугой дракона.

Взаимодействие с Марилиссой. Если персонажи приходят в эту область и ещё не убили Закат-уже-Близко, то Марилисса равнодушна к ним и спрашивает, зачем они здесь. Если персонажи проявляют злой умысел в отношении вирмлинга, то Марилисса и её питомец становятся враждебными и вступают с ними в бой. Марилисса сражается до смерти, чтобы защитить вирмлинга.

Действием влияние персонаж может солгать Марилиссе о своих намерениях и совершить проверку Харизмы (Обман) со Сл. 12. При успехе Марилисса верит, что персонажи пришли, не чтобы навредить вирмлингу, и пропускает их без вреда. Однако если она заметит, что персонажи сражаются с другими обитателями логова, то Марилисса вступает в бой против них.

Если персонажи говорят ей, что убили вирмлинга, то Марилисса не заводит никакой беседы. Она заявляет, что с удовольствием убьёт их за это, и начинает бой.

L4: Комната корней

Из земляных стен этой пещеры торчат толстые корни и сухие, ломкие прутья.

Вьющаяся зараза и ветвистая зараза остаются неподвижными, пока персонаж не зайдёт в эту зону более чем на 10 фт. После этого заразы начинают нападают на персонажей и сражаются до смерти.

L5: Сокровище вирмлинга

Тысячи самоцветов и монет — в основном медных и серебряных, но также немного золотых — сложены в кучу в этой небольшой комнате. Из центра этого клада возвышается великолепный меч, покрытый эльфийскими рунами.

Закат-уже-Близко хранит здесь сокровища, накопленные от краж и даров.

Сокровища. Сокровищница содержит следующие ценности:

- 210 зм, 3150 см, 6300 мм;
- 12 лунных камней (по 50 зм каждый);
- Нефритовая сфера (100 зм) с выгравированным на инфернальном языке именем Стигия;
- Золотая чаша (50 зм), ручное зеркало в серебряной оправе (40 зм), гребень из слоновой кости (35 зм);
- Порошок исчезновения
- Мазь Кеогтома
- Зелье силы великана (холмовой)
- Свиток заклинания Паутина

Листостраж. В центре клада вирмлинга находится Листостраж — меч эльфийки-воительницы Этварны. Этот меч был вонзён в плоть Смерти-на-Закате, когда дракон был убит, и эльфы так и не нашли его. Листостраж — это убийца драконов (длинный меч).

L6: Комната с трупом

В центре этого обширного зала висит тонкий, бледно-зелёный туман, окутывающий скелет огромного дракона. Сквозь зияющие глазницы мертвой твари вы замечаете мелькающее движение внутри черепа. «Это я, Закат-уже-Близко!» — каркает пронзительный голос изнутри черепа. — «Входите в моё логово и познайте свою гибель!»

Закат-уже-Близко, вирмлинг зелёный дракон, вылупившийся из яйца Смерть-на-Закате, обитает в этом зале. Вирмлинг юрко перемещается по скелету своей матери, пытаясь заманить персонажей в ядовитые испарения, висящие в воздухе. Как только кто-либо из персонажей входит в туман, вирмлинг начинает бой. Если Марилисса, юань-ти из области L3, заметит сражение здесь, то она поспешит на помощь Закату-уже-Близко прибывая в конце 3 раунда боя.

Отыгрыш Заката-уже-Близко. Этот вирмлинг, гордо носящий имя, отсылающее к его матери, — жесток, высокомерен и самодоволен. Закат-уже-Близко намеревается однажды превзойти наследие своей матери. Тот факт, что ему удалось убедить пленённых эльфов в своей устрашающей мощи, лишь раздул его эго.

При каждом удобном случае Закат-уже-Близко насмехается над персонажами на драконьем, называя их слабаками и лжегероями, которые никогда его не победят. Он настаивает, что он — могучий дракон, который покорит всё, что дорого героям.

Отравляющий туман. Хотя Смерть-на-Закате давно мертва, но мощная магия, исходившая от неё, до сих пор наполняет эту комнату ядовитым туманом, достигающим потолка. Пунктирная линия на карте обозначает область действия тумана. Существо, которое впервые за ход входит в туман или начинает в нём свой ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 12, иначе оно получает состояние отравленный до начала своего следующего хода.

Скелет. Скелет Смерти-на-Закате огромен и затрудняет передвижение. Области, заваленные костями, считаются труднопроходимой местностью.

Сокровище. Эльфы из рощи секвой забрали сокровища Смерти-на-Закате век назад, продав его части для покрытия расходов на восстановление уничтоженного леса и распределив остатки среди живущих в лесу. Однако след из монет ведёт на запад, в небольшой выступ (область L7), где Закат-уже-Близко вырыл хранилище для своей растущей сокровищницы. Персонаж, потративший 1 минуту, может собрать эти монеты, получив 6 зм, 37 см и 30 мм.

L7: Заражение многоножками

Северная и южная стены этой длинной пещеры кишат сколопендрами.

2 роя насекомых (сколопендры) и 2 гигантские многоножки ползают по стенам. Насекомые атакуют любое существо, приблизившееся к северной или южной стене этой зоны на расстояние 5 футов.

Заключение

Когда персонажи побеждают Заката-уже-Близко, жители Дозора секвой приходят в восторг. Совет устраивает праздник на деревенской лужайке в честь героев. Если персонажи спасли Армина из рощи секвой или других эльфов из логова дракона, то те тоже присутствуют на празднике, ликуют и поют песни о подвигах персонажей. Члены совета предлагают героям воспользоваться гостеприимством деревни так долго, как им будет угодно.

С победой над Закатом-уже-Близко зараза исчезает из леса. Духи рощи секвой успокаиваются, а её ручей больше не отравлен. Заражённые деревья и растительность исцеляются, а оставшиеся в живых злые существа разбегаются.

Если персонажи добыли меч Листостраж, то члены совета настаивают, чтобы они оставили его себе в знак благодарности деревни и напоминание о их выдающемся поступке.

Если персонажи побеждают дракона, то каждый из них получает дополнительно 400 опыта, или вы можете просто повысить их до 3 уровня.

Dominik Mayer
Оригинал

История золотых драконов

Изначально бескрылые и змеевидные, золотые драконы изменились больше, чем любой другой вид драконов за всю историю D&D. Их появление в Бестиарии 2025 года — намеренная отсылка к их изначальному виду.

Council of Wyrms (2014, 2e)
Jeff Easley
Оригинал

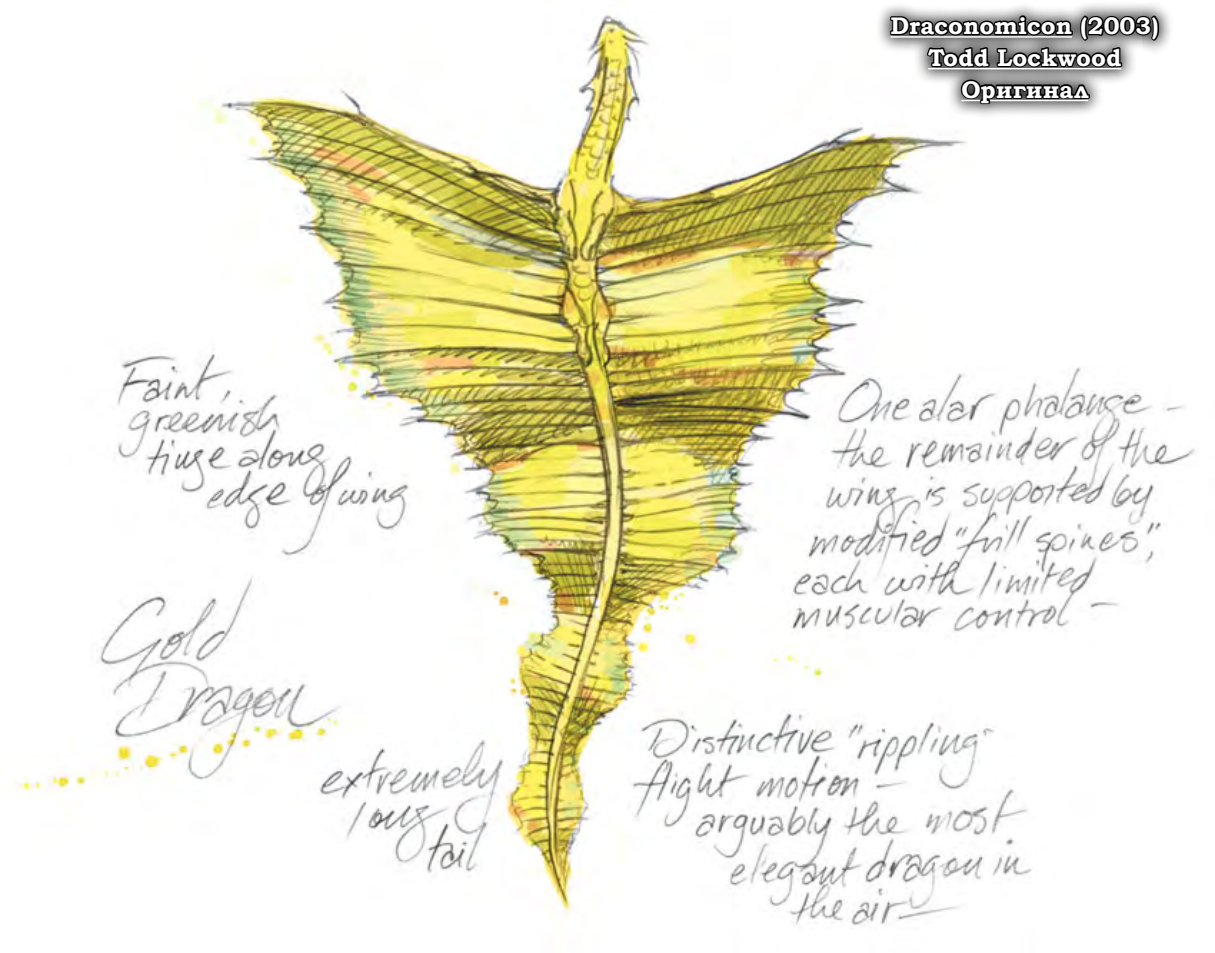
Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

Draconomicon (2003)
Ron Spencer
Оригинал

Commander Legends: Battle for Baldur's Gate (2022)
Todd Lockwood
Оригинал

Бестиарий (2014)
Autumn Rain Turkel
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Бестиарий 2 (2009)
Daren Bader
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Бестиарий (2025)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Andrew Kolb
Оригинал

Глава 2: Недопёк пекаря

Оригинальный текст Baker's Doesn't.
Приключение для персонажей 3 уровня
Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.
Действие происходит в деревне рядом с лесом.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **С пылу с жару.** Приключенцы помогают полурослице-кондитеру по имени Эдит Яблонник, чья лавка случайно загорелась из-за золотого дракона. Улики на месте происшествия указывают на возможную причастность местного пекаря по имени Филл Пекузнец, а очевидец видел, как вирмлинг сбежал в лес. Персонажи могут допросить его или отправиться в лес.
- **Пекарня Филла.** Персонажи, посетившие пекарню Филла, узнают, что он тайно воспитывал неугомонного вирмлинга по имени Погибулочка. Дракон направилась в кондитерскую тем утром, намереваясь напугать Эдит, случайно устроила пожар, а затем сбежала в лес. Филл не знает, где находится Погибулочка.
- **Конфетный домик.** Поиски Погибулочки в лесу приводят персонажей к домику из сладостей, где карга по имени дядюшка Щёкогрыз захватил вирмлинга. В столкновении с каргой персонажи узнают, что Эдит заключила с ним договор много лет назад, обменяв своего младшего брата на пожизненные поставки сладостей.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Если вы запускаете его для 1 персонажа, то прочтите раздел «Запуск для одного персонажа».

Шаг 2. Прочтите раздел «Предыстория приключения».

Шаг 3. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 4. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Оживлённый ковёр
- Бандит
- Багбир воин
- Куролиск
- Обыватель
- Дриада
- Гоблин воин
- Вирмлинг золотой дракон
- Зелёная карга
- Ледяной мефит
- Мумия
- Огр
- Бугай

Запуск для одного персонажа

Вы можете провести это приключение для одного персонажа третьего уровня. В идеале этот персонаж должен владеть как минимум двумя из следующих навыков:

- Атлетика
- Обман
- История
- Проницательность
- Внимательность
- Убеждение
- Ловкость рук
- Скрытность

Персонаж-одиночка получает Благословение одинокого чемпиона (см. Введение), чтобы компенсировать отсутствие товарищей.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Асгер Яблонник [Asger Applegarth]	Потерявшийся полурослик-странник	Обыватель (маленький)	С15
Погибулочка [Briochebane]	Дракон, очарованный дядей Щёкогрызом	Вирмлинг золотой дракон	С10
Бубба Вугга [Bubba Wugga]	Оживлённая кукла	Огр (с изменениями)	С9
Эдит Яблонник [Edith Applegarth]	Полурослик кондитер, скрывает свою злобность	Обыватель (маленький, НЗ)	Спасение Эдит
Филл Пекузнец [Fill Flourforge]	Дварф пекарь и ушедший на покой бандит	Бандит (средний)	Прибытие в пекарню
Дядюшка Щёкогрыз [Uncle Nibblecheek]	Злобный карга с тягой к сладкому	Зелёная карга	С10

Предыстория приключения

Небольшая, уютная деревушка Суетовка, расположенная у оживлённой дороги, славится дружелюбными жителями, которые обожают хлеб и выпечку, приготовленные Филлом Пекузнецом.

Жители деревни не знают, что Филл выпекает свои изделия на драконьем пламени. В тот же день, когда исчезает своенравный золотой дракон, которого растит Филл, в огне сгорает новая кондитерская лавка Суетовки. Именно тогда персонажи оказываются втянутыми в сказочное приключение, которое приведёт их к избушке карги с отвратительным вкусом.

Три кондитера, столкнувшиеся с вирмлингом, оказываются замешанными в сюжет этого приключения.

Эдит Яблонник

Когда она была девочкой, Эдит и её младший брат Асгер заблудились в лесу. Далеко от дома они обнаружили тропинку из разноцветных конфет, которая привела их к домику, спрятанному в чаще. Не ведая того, дети оказались у жилища дядюшки Щёкогрыза — злого карги, которому в сладость пожирание гостей своего домика. Представая перед Эдит и Асгером добродушным дедушкой, Щёкогрызь пригласил детей внутрь.

Постепенно Эдит раскусила обман дядюшки Щёкогрызя и отказалась стать жертвой его кровавого аппетита. Будучи сообразительной, но эгоистичной девчонкой, Эдит заключила с каргой сделку, обменяв своего брата на все сладости, какие только могла пожелать. Впечатлённый находчивостью и хладнокровием девочки, карга согласился, и Эдит ушла из домика одна.

С тех пор она больше не ступала туда и не знает, что стало с братом после её ухода. На самом деле дядюшка Щёкогрыз превратил Асгера в конфетное существо и заставил его работать кухонным помощником.

За многие годы Эдит превратила эту сделку в процветающий бизнес. Спустя десятилетия после их встречи она всё ещё получает конфеты от карги и продаёт их в кондитерских по всему краю. В обмен на стабильные поставки сладостей для своей лавки Эдит приглядывается к покупателям как к потенциальным жертвам карги. Она отправляет простаков и прочих неприятных типчиков с поручениями к домику карги, который ложно называет домом своей старшей сестры. Чтобы не вызывать подозрений, Эдит раз в несколько лет переезжает со своей лавкой в новый город.

Филл Пекузнец

Филл Пекузнец — бывший дварф-бандит, который обожает выпекать. Его преступная карьера оборвалась, когда золотой дракон испепелил остальных членов банды во время неудачного ограбления сокровищницы. Хотя Филл оказался единственным выжившим, миссия не стала полной неудачей: дварф сбежал из логова с жизнью, небольшим состоянием и бесценным трофеем — яйцом золотого дракона.

Отказавшись от дальнейшего бандитизма, Филл вложил добычу в собственную пекарню. Со временем яйцо вылупилось у жара его печи. Филл назвал появившегося вирмлинга Погибулочка и воспитал её как приёмную дочь. Первое время десерты Филла встречали неоднозначно, но с помощью Погибулочки, ставшей его новой помощницей-пекарем, выпечка быстро обрела местную славу. Особенно популярны его булочки с корицей, поджаренные до совершенства драконьим огнём.

Филл держит существование Погибулочки в секрете, опасаясь, что люди будут бояться дракона или, что ещё хуже, попытаются поймать или убить её.

Дядюшка Щёкогрыз

В лесу неподалёку от Суетовки стоит хижина дяди Щёкогрыза, зелёной карги со зловещей страстью к сладкому. Дорожка из конфет вьётся через спутанный лес к этой сахарной избушке, заманивая доверчивых и проголодавшихся путников, которые сходят с проторённой тропы к порогу карги. Гости здесь всегда желанны.

Как только они оказываются внутри, дядюшка Щёкогрызь угощает их разнообразной свежей выпечкой, откармливает и убаюкивает до ступора от обжорства. Затем, с помощью зверинца из конфетных существ и арсенала магических кондитерских приспособлений, дядюшка Щёкогрыз превращает своих жертв в сладкие лакомства и пожирает их.

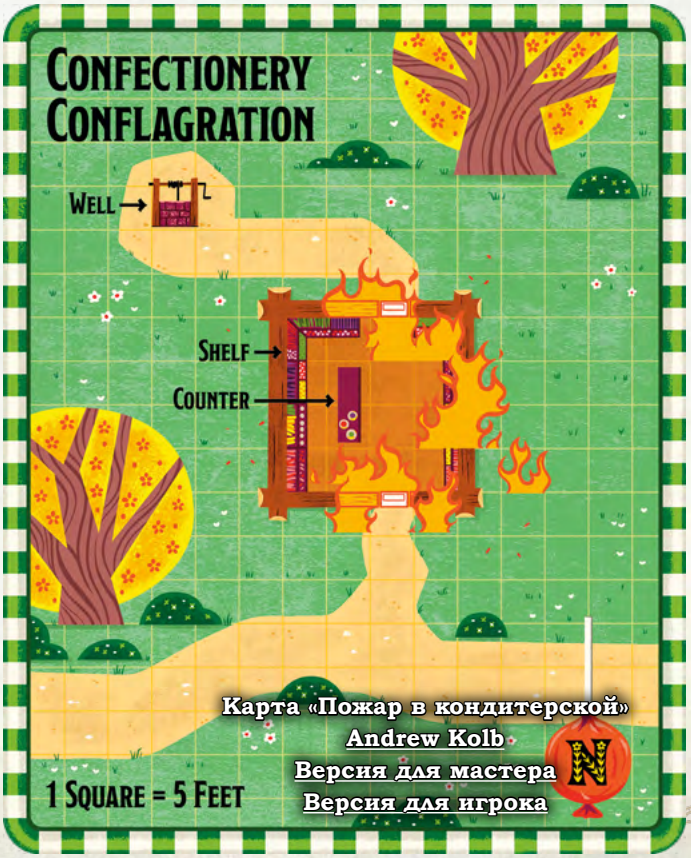
Пожар в кондитерской

Чтобы начать приключение, прочитайте вслух или перескажите следующую сцену:

По просёлочной дороге, извивающейся через деревню Суетовка (сообщество ремесленников, фермеров и лесорубов, чьи простые дома стоят среди лесистой местности) вы продвигаетесь вперёд. Местные жители трудолюбивы и вежливы, встречают вас улыбкой или кивком. Заворачивая за угол, вы замечаете столб чёрного дыма! Он поднимается от приземистого бревенчатого здания у опушки леса. Пламя охватывает деревянную крышу, воздух наполняет запах горелого сахара, а изнутри доносится слабый крик: «Помогите! Помогите!»

Новую кондитерскую Суетовки охватил пожар, и её хозяйка оказалась заперта внутри. Огонь случайно развела вирмлинг Погибулочка. Отчаянно защищая своего опекуна Филла Пекузнеца, Погибулочка неверно истолковала его жалобы на то, что кондитерская уводит покупателей, будто Эдит угрожала Филлу. Погибулочка хотела лишь припугнуть её и заставить оставить Филла в покое, но случайно подожгла кондитерскую. В панике вирмлинг пустилась в лес.

Кондитерская (см. карту «Пожар в кондитерской») — скромная бревенчатая хижина размером 20 × 20 фт., с одним этажом и бедной обстановкой. У строения два входа — спереди и сзади, оба незаперты. Кухни в помещении нет: Эдит получает свои сладости у дядюшки Щёкогрыза.



Тушение пожара

Через 10 минут кондитерская превратится в груду дымящихся обломков, если персонажи не потушат огонь. Это можно сделать так:

Живая цепь. Персонаж может действием влияние совершить проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл. 12. При успехе горожане выстраиваются в цепь, черпают воду из ближайшего колодца и гасят пламя за 5 минут.

Магия. Вода, созданная заклинанием Сотворение или уничтожение воды или подобным эффектом, мгновенно тушит огонь.

Спасение Эдит

Как только персонажи справятся с огнём, они смогут спасти Эдит из кондитерской. Персонаж, который пытается спасти Эдит, когда будушет пламя, совершает спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 7 (2к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Внутри персонаж, ищущий Эдит, обнаруживает полуросличу, съёжившуюся под прилавком, где прежде улыбающиеся леденцы расплавились в гротескные вытянутые лица. Затем персонаж может вывести старушку из кондитерской (проверка не требуется).

Эдит (обыватель, маленький, НЗ) находится в пожилом возрасте. Она носит очки и несуразную одежду, а её волосы заплетены в косички, что выдаёт её молодую натуру. Эдит дружественна к своим спасителям.

Если персонажи не поспешат спасать Эдит, то двое отважных горожан бросятся в пламя и вытащат кондитера из пылающего здания. Независимо от того, спасут ли Эдит горожане или сами персонажи, её спасители выходят под одобрительные возгласы эмоционально вовлечённой толпы зрителей.

После пожара

Если персонажи боролись с огнём, то для дела Эдит это всего лишь небольшая неудача; если нет — её кондитерская уничтожена. В любом случае после происшествия она обращается к персонажам:

> Эдит Яблонник стоит перед своей дымящейся кондитерской, балки которой почернели от сажи.
>
> «Ох, какой ужасный день! Кто мог сделать такую подлость?»

Недоумение искренне: Эдит не знает, кто или что стало причиной пожара, но точно не она.

Если персонажи участвовали в её спасении, то она благодарит их за то, что они спасли ей жизнь. Затем Эдит просит персонажей найти виновного, чтобы она могла сообщить о нём властям. В обмен на услуги группы Эдит обещает каждому персонажу 10 зм и порцию их любимого десерта, отмечая, что хотела бы предложить больше.

Если они согласятся, то Эдит советует начать с опроса окружающих или поиска следов взлома. В любом случае она остаётся на месте, чтобы оценить ущерб, и дальше их не сопровождает.

Сбор улик

Персонажи могут добыть следующие улики в руинах кондитерской и вокруг неё.

Подгоревшая булочка. Персонаж, который выполняет действие поиск и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 12, находит наполовину съеденную и слегка обугленную булочку с корицей в траве за кондитерской. Расспросы в городе или последующее действие изучение и успешная проверка Интеллекта (История) со Сл. 12 позволяют установить, что булочка была сделана в местной пекарне дварфа по имени Филл Пекузнец (см. Пекарня Филла).

Семейный портрет. Персонаж, обыскивающий внутренние помещения кондитерской (или её пепелище, если она сгорела), находит обгоревшую картину, изображающую Эдит и её младшего брата Асгера в детстве. Если картину вернуть Эдит, она пускает слезу и рассказывает, что, когда была маленькой, её брат «ушёл в лес и так никогда и не вернулся», но больше ничего не добавляет.

Нечестная конкуренция. Если попросить назвать возможного подозреваемого, Эдит или другой горожанин нехотя предполагает, что дварфу-пекарю Филлу Пекузнецу выгодно быть единственным поставщиком сладостей в городе.

Ненадёжный свидетель. Если персонажи собирают свидетельства очевидцев, то пьяная человек женщина с сомнительной репутацией утверждает, что видела, как «золотистая ящерица» улетела в лес после начала пожара. Эта свидетельница, по имени Питра Серебряная, затем принимается рассуждать о том, как её однажды похитили троглодиты, а ей никто не поверил.

Следующие шаги

В зависимости от собранных улик персонажи могут решить исследовать пекарню или направиться в лес, преследуя существо, сбежавшее из пожара. Если персонажи начинают с пекарни, то см. Пекарня Филла; если выбирают лес, то переходите к Конфетному домику.

Andrew Kolb
Оригинал

Пекарня Филла

Большинство жителей Суетовки покупают хлеб именно здесь. Расположенное недалеко от центра города уютное двухэтажное заведение кормит голодных путешественников и трудолюбивых горожан.

Когда в лавке нет посетителей, Филл обычно находится на кухне, экспериментируя с новыми рецептами и готовя ежедневный ассортимент выпечки.

Планировка пекарни

Снаружи пекарня (см. карту «Пекарня Филла») напоминает огромную буханку хлеба. На первом этаже располагаются кухня, кладовая и торговый зал. На верхнем этаже находятся жилые покои Филла и его тайного со-шефа Погибулочки.

Прибытие в пекарню

Когда персонажи входят в пекарню, прочитайте или перескажите следующий текст:

Латунный колокольчик звенит, когда вы входите в эту очаровательную пекарню. Солнечный свет просачивается сквозь маленькие окна, освещая россыпь ярко раскрашенных сладостей, покрытых мукой буханок и золотистых пирожных, аккуратно расставленных на полках из клёна. Воздух наполнен ароматом свежевыпеченного хлеба.

Из кухни выходит дварф с густыми бровями и аккуратно выбритым лицом, неся на подносе булочки с корицей.

«Добрый день, — говорит он, ставя выпечку на полку. — Чем могу помочь?»

Филл Пекузнец (бандит, средний) носит запачканный мукой фартук. Он дружелюбен и тепло встречает всех покупателей.

Филл ведёт светскую беседу с персонажами, пытаясь продать им выпечку (см. «Что продаётся?»). Если они расскажут Филлу о пожаре в кондитерской Эдит, то он выглядит явно потрясённым. Пекарь горячо отвергает любые обвинения в поджоге и говорит, что множество клиентов могут подтвердить его нахождение в своей пекарни во время происшествия. Однако, персонаж, который выслушает алиби Филла и преуспеет в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл. 15, понимает, что он что-то скрывает.

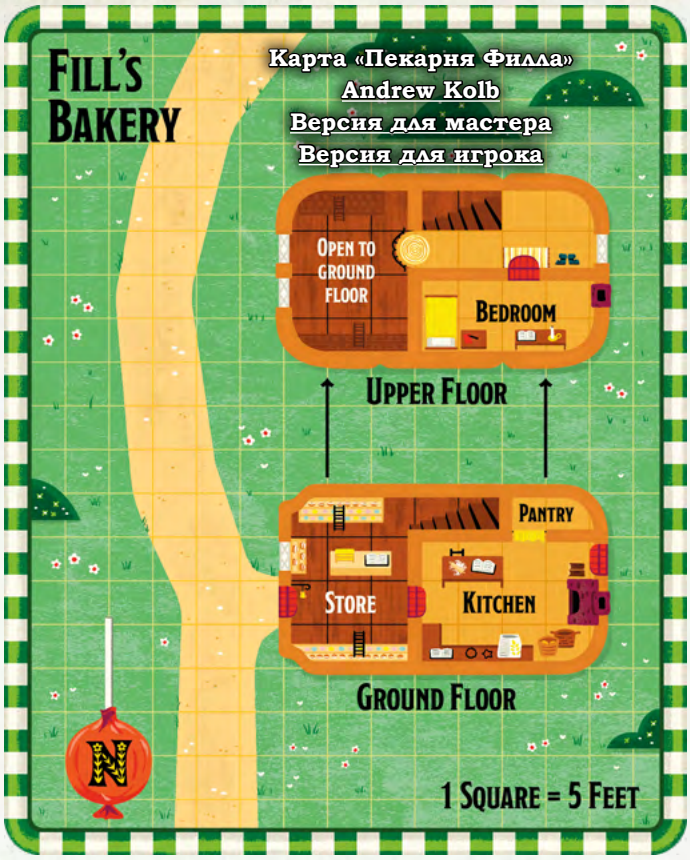
Персонаж может выпытать у Филла больше информации действием влияние, совершив проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл. 15. При успехе Филл рассказывает всю историю (см. «Дилемма дракона»). Персонаж, который покажет наполовину съеденную булочку с корицей, найденный у кондитерской, автоматически преуспевает в этой проверке. При провале Филл остаётся при своей версии, но персонажи могут попытаться снова.

Что продаётся?

Филл зарабатывает честным трудом, продавая хлеб и выпечку. Его ассортимент и цены приведены в таблице «Выпечка».

Выпечка

Продукт	Цена
Булочка с корицей	1 см (1 зм за дюжину)
Сладкий хлеб (с голубой, розовой или жёлтой глазурью)	3 мм
Буханка хлеба	2 мм



Дилемма дракона

Когда Филл решит, что может доверять персонажам (или поймёт, что у него нет иного выхода), он раскроет следующее:

Прошлая жизнь. Филл когда-то был разбойником. Последнее ограбление едва не стоило ему жизни, однако он ушёл с яйцом золотого дракона и достаточным количеством денег, чтобы открыть пекарню и окончательно отказаться от бандитизма.

Секретный ингредиент. Выпечка Филла поджаривается тщательно охраняемым секретом — пламенем золотого дракона, которого Филл выращивает за закрытыми дверьми. В последние месяцы Филлу всё труднее скрывать подрастающего дракона по имени Погибулочка от посторонних глаз.

Пропавший дракон. Поджарив сегодняшние булочки, Погибулочка исчезла. Филл опасается, что дракон может быть виновен в пожаре кондитерской. Если это так, то Филл поклянётся анонимно профинансировать её восстановление.

Задание Филла

После того как Филл передаёт вышеуказанную информацию, он умоляет персонажей найти Погибулочку и вернуть его подопечную домой невредимой. Он настойчиво просит их не убивать дракона — она единственная семья, что у него осталась. Когда Погибулочка вернётся целой и невредимой, Филл обещает наградить персонажей 100 зм, взятыми из тайника его прежней преступной жизни.

Если персонажи соглашаются, то Филл сообщает, что Погибулочка любит резвиться и охотиться в лесу к востоку от города. Затем он вручает персонажам мешочек с тремя тёплыми булочками с корицей (любимым десертом Погибулочки), чтобы уговорить дракона вернуться в пекарню. Филл подчёркивает, что персонажам нельзя есть эти булочки, иначе дракон может не послушаться их. Если им захочется своих, то Филл даст каждому персонажу по одной булочке бесплатно.

Если персонажи откажутся, то Филл лишь просит их не раскрывать тайну, которой он поделился. Перед уходом пекарь замечает, что Погибулочка, как хороший хлеб: хрустящая снаружи, но мягкая внутри. Он вновь горячо просит персонажей не причинять ей вреда.

Конфетный домик

К востоку от Суетовки тянется дикий массив высоченных деревьев, кишащий живностью.

После поджога кондитерской Погибулочка сбежала в лес. Там она уловила запах сладкой тропы и, поддавшись своему сладкому пристрастию, устремилась по ней — прямиком в лапы карги, известной как дядюшка Щёкогрызь. Расследование персонажей выводит их на тот же самый путь.

Домик дядюшки Щёкогрызя стоит в живописной роще далеко от Суетовки.

Конфетная тропа

Когда персонажи входят в лес, зачитайте или перескажите следующий текст:

> По ту сторону Суетовки раскинулся густой лес. Исполинские деревья тянутся к небу. Лесные зверьки селятся в их древних стволах, а мох свисает с ветвей, словно длинные зелёные бороды. Воздух свеж и бодрящ. Немного побродив, вы натыкаетесь на тропу, усыпанную яркими сладостями. Она ведёт дальше в чащу.

Следуя по тропе около часа, персонажи выходят к конфетному домику дядюшки Щёкогрызя.

Прибытие к дому

Когда персонажи подходят к дому, прочитайте или перескажите следующий текст:

> Карамельная тропинка выводит к просторному дому глубоко в лесу. От здания доносится смешение сладких ароматов, а его фасад украшен множеством кондитерских изделий: леденцами, ирисками, шоколадками и другими мелкими лакомствами. Цветные листы сахарного стекла служат оконными стёклами, настил крыльца выполнен из розовых вафель, а кровля крыши из лакричной соломы. Из задней части домика поднимается приземистая мятная башенка, увенчанная завитком густого крема. К востоку стоит небольшой красный амбар, а у северного края леса — нужник; оба сооружения сложены из шоколадных досок.

Персонажи могут свободно поедать сладости, украшающие домик. Съеденная сладость магически восстанавливается через 10 минут. Персонаж, попробовавший любую из этих лакомств, испытывает сильное желание войти внутрь, но способен противостоять искушению.

Конфетные существа

Некоторые эффекты в коттедже могут изменить образ существ вместе со всеми немагическими предметами, которые они носят или держат, превращая их в ожившие конфеты. Когда персонаж превращается в ожившие конфеты, текст уточняет тип конфеты.

Существо в конфетной форме не стареет, однако превращение никак не влияет на его характеристики. Конфетные доспехи столь же прочны, как обычные доспехи того же типа, а конфетное оружие столь же смертоносно и надёжно, как его обычный аналог.

Конфетное существо возвращается к своему нормальному облику, если на него накладывается заклинание Высшее восстановление или если дядюшка Щёкогрызь умирает. Действием магия карга может вернуть нормальный облик одному существу, к которому прикасается. Если конфетное существо подвергается другому эффекту, который также превратил бы цель в конфету, то это существо не превращается снова, но получает все остальные последствия, как обычно.

Особенности дома

Если не указано иное, то у дома есть следующие особенности:

Потолки. Потолки дома высотой 10 фт., за исключением башни (область С12), где высота потолка 20 фт. Все потолки покрыты слоем сладкой глазури.

Двери. Во всём доме двери представляют собой толстые бруски шоколада с резьбой под древесину. Каждая такая шоколадная дверь не заперта и столь же крепка, как деревянная.

Съедобные предметы. За несколькими исключениями, отмеченными в тексте, все предметы в доме, принадлежащие дядюшке Щёкогрызу, сделаны из сладостей. Эти предметы так же функциональны и прочны, как их несъедобные аналоги.

Освещение. Каждая комната в коттедже залита ярким светом от лампы из жвачки. Если жвачку съесть или вынести его из дома, то свет гаснет.

Области дома

Области далее находятся на карте «Конфетный домик».

С1: Крыльцо

От фасада простирается крытая веранда, доски которой сделаны из ярко-розовых вафель. Входная дверь состоит из плиток шоколада, искусно имитирующих древесину. Перед двустворчатой дверью лежит коврик из фруктовой пастилы с надписью: «Пожалуйста, вытрите ноги». Карамельная кресло-качалка обращена к лесу.

Коврик — это оживлённый ковёр, сделанный из мягких конфет. Он нападает на посетителей, которые не вытирают ноги перед входом в дом. В противном случае ковёр остаётся неподвижным.

С2: Прихожая

Сладкий аромат конфет встречает вас в этой скромной прихожей. Пальто и плащи свисают сразу за порогом над ботинками и туфлями разных размеров. На востоке находится гостиная с мебелью из сладостей. На западе лежит детская игровая комната.

Эти одежда и обувь принадлежат гостям, которые так и не покинули коттедж.

С3: Игровая комната Буббы Вугги

Разноцветные игрушки разбросаны по всей просторной комнате. Огромная колыбель опрокинута на пол.

Эта игровая комната и её содержимое принадлежат разумной кукле по имени Бубба Вугга, созданной дядюшкой Щёкогрызом. Обычно малыш (см. область С9) спит в колыбели, которая достаточно велика, чтобы в ней с удобством разместился младенец ростом с огра.

Игрушки. Комната может похвастаться впечатляющим набором игрушек, многие из которых крупнее обычных аналогов: костюмы, фигурки, бутафорское оружие и качалка-лошадь размером со взрослого коня. Если сесть верхом на качалку, то срабатывает заклинание Волшебные уста, из-за которого лошадь ржёт и несколько раз громко восклицает: «Пирог!».

Сокровище. Среди игрушек лежит сумка фокусов (серая). Персонаж, использующий действие поиск и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 13, находит этот мешочек.

С4: Гостиная

Комната обставлена мебелью из карамели: диваном, двумя креслами и низким столиком. Изящные карамельные чайные чашки стоят на белых сахарных салфетках вдоль края стола. В очаге над потрескивающим огнём висит чайник из карамели, тихо посвистывая.

Дядюшка Щёкогрызь изредка принимает гостей в этой гостиной.

Секретный люк. В северо-восточном углу пола искусно скрыт люк. Любой персонаж, потративший 1 минуту на поиск секретных дверей в комнате и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, обнаруживает люк. Он открывается вверх, обнажая лестницу из карамели, ведущую в подземелье (область С15).

С5: Фабрика карамелек

Ритмичные шлепки (будто резина бьётся о резину) наполняют это шумное помещение. Двое рослых, покрытых шерстью гуманоидов в перчатках и сеточках для волос сгребают комья жующейся массы и закидывают их в аппарат у задней стены. Бешено вращающиеся механические руки машины вытягивают и скручивают ярко-окрашенное тесто в длинные верёвки солёно-сладкой карамели. Тем временем третий работник отрезает ириски, заворачивает кусочки и сортирует их по вкусу в одно из трёх вёдер.

В комнате трудятся 3 багбира воина. Они служат дяде Щёкогрызу и враждебно относятся к непрошеным гостям. В бою багбиры стараются столкнуть противников в тянущий аппарат (описан ниже).

Персонаж действием влияние совершить проверку Харизмы (Обман) со Сл. 12, чтобы попытаться убедить багбиров, будто он — гость дядюшки Щёкогрызя. Обманутые багбиры становятся равнодушны к такому персонажу.

Ириски. В каждом из 3 конфетных вёдер лежит по 100 завернутых солёно-сладких карамелек. Ими можно успокоить Буббу Вуггу (см. область С9).

Большой ком нерастянутой, незавёрнутой карамели валяется на полу у окна западной стены. Существо, которое впервые за ход входит в клетку с этим комом или заканчивает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 10 или получить состояние опутанный до конца своего следующего хода.

Тянущий аппарат. У северной стены стоит конфетный механизм, который магически растягивает содержимое, превращая его в солёно-сладкую карамель. Существо, начинающее свой ход в пространстве аппарата, должно преуспеть в спасброске Силы со Сл. 15, иначе получает 9 (2к8) дробящего урона и превращается в конфетное существо (см. Конфетные существа). В этом состоянии тело существа становится немного мягким и тягучим, как карамель.

С6: Коридор-ловушка

Пол длинного коридора выложен плитками с мятными крапинками, а сверху обильно посыпан мукой.

В средней части коридора, во всю его ширину, расположена нажимная плита (отмечена на карте). Персонаж, который ищет ловушки на полу и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, замечает эту плиту.

Когда существо наступает на плиту, у северного конца коридора из потолка падает деревянная скалка длиной 5 фт. и шириной 10 фт. и катится по коридору, расплющивая всё на своём пути. Каждое существо в коридоре должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15 или получить 7 (2к6) дробящего урона, лечь ничком и превратиться в конфетное существо (см. Конфетные существа). В этом состоянии тело существа становится плоским, словно имбирный пряник.

Скалка останавливается у южного конца коридора.

С7: Сад карамельных яблок

Во внутреннем дворике растут четыре дерева с корой из мятного шоколада. На их нежных белых ветвях свисают карамельные яблоки. Проём на юге перекрывает четырёхфутовая стенка из кирпичиков-жвачек.

Дворик залит естественным светом. Перелезть через низкую стену легко, но это требует дополнительных 5 фт. перемещения.

В кронах прячутся 3 конфетные дриады (см. Конфетные существа), выслеживая непрошеных гостей. Персонаж, осматривающий деревья и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 16, замечает дриаду.

Карамельные яблоки. Если персонажи попытаются сорвать яблоки, то одна из дриад выходит из укрытия и обращается на эльфийском:

«Стойте! Эти карамельные яблоки предназначены для детей и диких зверей. Уберите руки, иначе познаете гнев природы».

Каждый день на деревьях в этом месте волшебным образом созревают 1к10 хрустящих яблок в хрупкой сахарной глазури. Их черешки — леденцовые палочки, пригодные для еды. Этими яблоками можно задобрить Буббу Вуггу (см. область С9).

Дриады сражаются с теми, кто ослушается, но позволяют детям и животным лакомиться яблоками. Избежать драки и раздобыть яблоки можно разными хитростями:

- Превратившись в лесное животное;
- Освободив Асгера, ребёнка, заточённого в подземелье (область С15), и попросив его о помощи;
- Преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15 — по одному яблоку за каждую успешную проверку;
- Приведя лесного зверька из окрестного леса с помощью заклинания Разговор с животными или успешной проверки Мудрости (Уход за животными) со Сл. 15.

С8: Амбар шоколисков

В этом обветшалом амбаре стоят восемь шоколадных статуй. На лицах гуманоидов, которых они изображают, застыло выражение агонии. Вокруг статуй копошатся четыре облезлых птицы с кокао-перьями, громко щёлкая и клюя шоколадные фигуры. За самой северной статуей на полу расположено витое гнездо из белой лакрицы.

Четыре шоколиска обитают в этом амбаре и нападают на всякого, кто осмелится войти. Используйте статблок куролиска, но существо, получившее состояние окаменевший от их Окаменяющего укуса, превращается не в камень, а в шоколад.

Шоколадные яйца. В гнезде из лакрицы за северной статуей лежит кладка из 6 шоколадных яиц с кремовой начинкой, которыми персонажи могут задобрить Буббу Вуггу (см. область С9).

Статуи. Это шоколадные останки гостей, охотников, лесорубов и других несчастных путников. Каждая статуя усеяна мелкими дырочками от клювов шоколисков; у некоторых отсутствуют пальцы рук и ног.

С9. Бубба Вугга

Перед двойной дверью из шарнирных плиток шоколада сидит огромная кукла-малыш в подгузнике. Даже сидя, он выше семи футов. В одной руке она сжимает грозную леденцовую большую дубину, а на лице единственный глаз циклопа. Кукла поворачивается к вам. «Прас–те-ти, — самодовольно гудит она. — Кухня закрыта».

Бубба Вугга — конструкт, говорящий на общем и эльфийском; в остальном он использует статблок огра. Он вооружён леденцовой большой дубиной и автоматически преуспевает в спасбросках против заклинаний, вынуждающих его ослушаться приказов дядюшки Щёкогрыза.

Если Бубба Вугга побеждает персонажей в бою, то они приходят в сознание узниками в подземелье (область С15) каждый с 1 хитом.

Только сладости могут заставить Буббу Вуггу игнорировать указания карги. Чтобы убедить куклу отойти в сторону, персонажам нужно принести ей 3 разных типа сладостей из других частей дома. Бубба Вугга с радостью рассказывает, какие именно сладости ему нравятся и где их найти (см. таблицу «Любимые сладости Буббы Вугги»). Кукла не принимает замену. Получив лакомства, Бубба Вугга собирает добычу, протискивается мимо персонажей и удаляется в свою игровую комнату (область С3), аккуратно переступая через нажимную плиту в коридоре (область С6).

Любимые сладости Буббы Вугги

Сладость	Область
Карамельное яблоко	Сад карамельных яблок (область С7)
Шоколадное яйцо	Амбар шоколисков (область С8)
Пряник	Полосатое подземелье (область С15)
Сахарно-сладкая карамелька	Фабрика карамелек (область С5)
Желейная подушка	Гробница желейной мумии (область С14)

Andrew Kolb
Оригинал

С10: Кондитерская

Беззубая зелёная карга, похожая на жуткого старика с зелёной кожей и запятнанным фартуком пекаря, мечется между котлами с кипящим сахаром и захламлёнными столами. Шоколадные жабы, мерцающие банки с ещё шевелящимися крылышками из парчи и прочие диковинные ингредиенты теснятся на рабочих поверхностях. В юго-западном углу вниз ведёт лестница из шоколадных досок. Главная достопримечательность кухни — огромная дровяная металлическая печь, усыпанная рубинами. Приоткрытая дверца обнажает ревущее пламя.

На печи, свернувшись кольцом, лежит золотой дракон размером с большую собаку; его глаза мутно-белые. Карга замечает ваше вторжение, резко оборачивается и рычит: «Эй! Кто вас сюда впустил?»

В этой оживлённой кухне трудится дядюшка Щёкогрызь, раздражительный зелёная карга. Сначала его отношение к персонажам — равнодушное, но он терпеть не может гостей на своей кухне; чем дольше герои задерживаются, тем более раздражённой он становится, пока его отношение не станет враждебным.

Если персонажи вступят в бой с дядюшкой Щёкогрызем, то он хлопает в ладоши и приказывает вирмлингу защищать его (см. «Погибулочка» ниже). Затем карга сражается, пока не станет окровавленным, после чего пытается выторговать себе жизнь (см. «Переговоры с каргой»). Если дядюшка Щёкогрызь будет убит, то все существа, засахаренные его магией (см. Конфетные существа), возвращаются к своим прежним обликам.

Схватка одновременно с драконом и каргой может закончиться не в пользу героев. Если персонажи потерпят поражение, то они очнутся в темнице (область С15) каждый с 1 хитом.

Погибулочка. Погибулочка, доверенная воспитанница и помощница-пекарь Филла, — вирмлинг золотой дракон, знающий общий и дварфийский. Когда она оказалась в домике, дядюшка Щёкогрызь обманом накормил её волшебным пирожным, которое сделало её послушной; на Погибулочку действует состояние очарованный. Пока это состояние не снято, вирмлинг считает каргу союзником и подчиняется дяде Щёкокусю. Персонаж действием поиск может присмотреться к вирмлингу и совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл. 13, при успехе понимая, что она очарована.

Снять очарование с вирмлинга можно так:

- **Сдобная взятка.** Действием использование, протянув Погибулочке булочку с корицей из пекарни Филла, персонаж немедленно снимает с неё состояние. Съев булочку своим действием, Погибулочка благодарит персонажей, к которым теперь дружественна, и с мстительной радостью набрасывается на дядюшку Щёкогрызя.
- **Ранение дракона.** Каждый раз, когда Погибулочка получает урон, она совершает спасбросок Мудрости со Сл. 15. При успехе состояние прекращается.
- **Гибель Щёкогрыза.** Если карга погибает, то очарование на вирмлинге также оканчивается.

Оборудование кухни. Принадлежности для выпечки, посуда и сама печь сделаны из полированного металла, а не из сладостей. Существо, которое впервые за ход входит в печь или начинает там свой ход, получает 11 (2к10) урона огнём. Если этим уроном хиты дядюшки Щёкогрыза снижаются до 0, то он расплавляется в лужицу сладостей, жалуясь: «Я таю!», пока постепенно не растворится.

Переговоры с каргой. Персонаж, который найдёт вставную челюсть карги в башне (область С12), может использовать их, чтобы выкупить вирмлинга. Если персонаж действием влияние предъявляет протезы и успешно проходит проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 15, дядюшка Щёкогрызь неохотно отдаёт вирмлинга персонажам и рассказывает им, как снять своё магическое влияние с него.

По усмотрению Мастера персонажи могут предложить что-нибудь взамен протезов, например секретный семейный рецепт, одну из восхитительных булочек с корицей Филла или жизнь дяди Щёкогрызя (если карга окровавлен).

В рамках сделки дядюшка Щёкогрызь возвращает любым превращённым в сладости существам из партии их первоначальный облик. Если герои спасли Асгера из подземелья (область С15), дядюшка Щёкогрызь предоставляет ту же милость и ему, разрывая договор Эдит с каргой. После этого карга велит партии убраться прочь.

Сокровища. Поверхность печи украшена 100 поддельными рубинами стоимостью 1 зм каждый. Одному персонажу требуется 10 минут, чтобы выковырять все эти «драгоценности» из корпуса печи.

С11: Кладовая

Полки с ингредиентами для выпечки занимают стены этой хорошо укомплектованной кладовой.

Припасы в этой кладовой включают исключительные инструменты повара, поварской колпак и 10 мешков муки. Пятно зелёной слизи (см. Руководство Мастера) находится в банке с этикеткой «Бабушкина закваска».

Сокровища. Тщательным обыском в этой кладовой в течении 1 минуты можно найти порошок исчезновения.

С12: Башня

Изогнутые книжные полки из леденцовой карамели выстроены вдоль внутренней стены этой башни. Другую обстановку составляют удобное кресло, кофейный столик и изящный письменный стол на изогнутых ножках-лапах, вырезанные из тёмного шоколада. На столике половинка карамельного яблока, в которую вгрызлась вставная челюсть. Кривоватая метла прислонена к столу, а сверху на нём раскрыта детская книжка-сказка.

Полки содержат книги по кулинарии и выпечке, все написанные на эльфийском и сделанные из сладостей. Лизнув корешок книги, персонаж ощущает «вкус» содержащихся в ней знаний, а съев весь том целиком, получает сахарный прилив сил, за которым следуют лёгкие колики и газообразование.

Вставная челюсть. Вставная челюсть дядюшки Щёкогрызя выпала, когда он кусал карамельное яблоко. Каргу внезапно позвали в другое место, и он не успел освободить зубы от липкого лакомства. Чтобы вынуть челюсть из яблока, требуется действие использование и успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл. 10.

Книга-сказка. Книга-сказка на столе описывает договор Эдит с дядей Щёкокусем (см. «Предысторию приключения»). Жизнь Эдит подаётся как сказка, выделяя важные события детскими иллюстрациями. Персонажи, пролиставшие книгу, узнают, что Эдит, будучи девочкой, посетила пряничный домик, предала брата и заключила договор с каргой.

Последние несколько страниц пусты, ведь история Эдит ещё не окончена. В конце приключения книга волшебным образом дописывает финальные страницы, отражая судьбы кондитера и её давно потерянного брата.

Сокровища. Прислонённая к столу метла — это танцующая метла Бабы Яги. В ящике стола спрятан свернутый свиток заклинания Высшее восстановление.

С13: Уличный туалет

Тревожно благоухающая уборная примыкает к лесу за коттеджем.

Туалет сооружён из шоколадных досок. Внутри — потрёпанная книга заклинаний и шоколадное сиденье над неглубокой ямой.

Сокровища. Из Книги заклинаний вырвано несколько страниц. На оставшихся записаны следующие заклинания: Сигнал тревоги, Маскировка, Стук, Паук и Зловонное облако.

С14: Гробница желейной мумии

В этой гробнице находится саркофаг из твёрдой карамели. По обе стороны саркофага, среди россыпи золотых монет и прочих драгоценных предметов, стоят 2 статуи из кристального сахара и кокоса. Над саркофагом на стене выгравировано: «Да настигнет смерть всякого, кто нарушит мой покой».

Эта гробница воздвигнута в честь эгоистичного принца, проклятого дядюшкой Щёкогрызем. Теперь принц — желейная мумия, покоящаяся в саркофаге под стражей двух кокосовых ледяных мефитов. Персонаж может поднять или сдвинуть крышку саркофага при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл. 15.

Если герои потревожат саркофаг или сокровища, то желейный принц поднимется и вступит в бой, а мефиты поддержат его.

Проклятие сладостей. Персонаж, укравший любую часть сокровищ принца, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или превратиться в сладкое существо (см. Конфетные существа). В этой форме его тело становится полупрозрачным и желейным.

Фальшивые сокровища. На первый взгляд кажется, что перед вами сотни золотых монет, украшений и иных дорогих даров, но это лишь кондитерская подделка: шоколадные диски в фольге, геометрические карамельные кристаллы и хитро сделанные торты с раскрашенной мастикой. Персонаж действием изучение понимает подлог.

Желейная подушка. Внутри саркофага лежит подушка из желе в натуральную величину, которую герои могут предложить Буббе Вугге (см. область С9).

Andrew Kolb
Оригинал

С15: Подземелье

С потолка этого покрытого сахарной глазурью зала с полосатыми стенами свисают леденцовые клетки. В одной клетке сидит мальчик из розовой жвачки и вполголоса насвистывает весёлую мелодию. В другой клетке невероятно крупный скелет человека небрежно удерживает тяжёлый топор. Между клетками стоят четыре пряничных человека — ростом около шести футов каждый и вооружённые скалками.

В юго-восточном углу комнаты находится конфетная лестница, ведущая к видимому люку в потолке высотой 10 фт. Люк легко открывается наружу и выводит в гостиную (область С4) наверху.

Четыре пряничных человека (бугай, ХЗ, вооружены палицами, которые выглядят, как скалки) нападают на незваных гостей при первом же виде. Пряничные люди знают общий и эльфийский языки.

Пряничное тело. Поверженные пряничные люди рассыпаются на куски безжизненного пряника; этими крошками персонажи могут умилостивить Буббу Вуггу (см. область С9).

Леденцовые клетки. 8 клеток свисают с потолка, подвешенные на лакричных канатах и висящие в 2 фт. над полом. Красно-белые прутья клеток сделаны из леденцовых палочек, твёрдых как железо. Каждая клетка достаточно велика, чтобы вместить 1 среднее существо, и оснащена дверцей на сложном замке высокого качества (1 минута на взлом, Сл. 15). Проверка вскрытия совершается с помехой, если персонаж находится внутри клетки. При неудаче можно попытаться снова.

Дверцы клеток по прочности сопоставимы с каменными дверями, если кто-то захочет их сломать или выломать.

Заключённые. 2 клетки заняты; однако один из пленников лишь скелет и, по-видимому, давно мёртв.

Асгер Яблонник — энергичный полуросли (обыватель, маленький), превращённый в конфету (см. Конфетные существа); сейчас он выглядит как мягкая розовая жвачка и сидит в одной из клеток. Асгер был превращён каргой много десятилетий назад и с тех пор не постарел ни на день. Асгер относится к персонажам дружественно и, заметив их, вежливо просит освободить его.

Если герои добры к Асгеру, он сообщает следующее:

- **История Асгера.** Давным-давно Асгер с сестрой Эдит наткнулись на этот дом. Он думает, что дядюшка Щёкогрызь взял его «на воспитание», но скучает по сестре (Асгер не знает о сделке Эдит с каргой).
- **Владелец дома.** По словам Асгера, дом принадлежит злобному старику, который ест лишь сладости — и людей, которых сам превращает в сладости. Карга давно лишился зубов и не может есть без вставной челюсти, которую постоянно теряет.
- **Помощник на кухне.** До недавних пор дядюшка Щёкогрызь заставлял Асгера помогать на кухне, но после череды «кондитерских промахов» запер его здесь. Асгер боится, что его заменят другим помощником, а самого вскоре съедят.
- **Скелет.** Асгер не знает, кем был скелет во второй клетке, и прозвал его «мистер Желешка».

После рассказа Асгер предлагает присоединиться к героям в их приключении. Он неплохо знает дом и может указать путь к любой его комнате, хотя порой забывает о заседающих там существах. В бою Асгер прячется и из-за укрытия подбадривает персонажей.

Если герои откажутся от его помощи, Асгер отправится в игровую комнату Буббы Вугги (область С3) и останется там до конца приключения.

Сокровище. В костлявых пальцах «мистера Желешка» зажата секира +1.

Заключение

То, как закончится приключение, зависит от действий персонажей.

Месть дядюшки Щёкогрызя

Если дядюшка Щёкогрызь пережил приключение и персонажи нанесли серьёзный урон его хижине или приспешникам, то карга мстит, нанимая банду из 8 гоблинов воинов, чтобы убить персонажей. Эти гоблины выслеживают персонажей несколько дней, прежде чем исполнить своё задание. Однако гоблины трусливы и прекращают бой, если ход сражения оборачивается против них.

Если дядюшка Щёкогрызь узнаёт о провале гоблинов, то он закрывает свою хижину и уходит вглубь леса, где встречается с двумя другими членами своего шабаша карг. Вместе они замышляют гибель персонажей.

Асгер и Эдит

Если персонажи спасают Асгера, то они могут попытаться воссоединить его с Эдит или найти ему новый дом. Возможные концовки для Асгера включают следующее:

Найти Асгеру новый дом. Если персонажи сообщают Филлу об Асгере, то дварф-пекарь предлагает усыновить его. Вместе с Погибулочкой они образуют необычную, но по-своему счастливую семью и живут долго и счастливо.

Воссоединить Асгера с Эдит. Если персонажи возвращают Асгера к Эдит, то пожилая кондитерша падает на колени при виде брата, который не постарел ни на день с тех пор, как они заблудились в лесу. Со слезами на глазах и охваченная угрызениями совести, она отрекается от злых дел и клянётся наверстать упущенное. Эдит сдерживает обещание.

Другие концовки. Если персонажи не столкнулись с Асгером в хижине, то он либо сам освобождается, протиснувшись между прутьями клетки, либо возвращается к работе помощником на кухне дядюшки Щёкогрызя, в зависимости от того, жив карга или нет.

Если персонажи предъявляют Эдит обвинения без присутствия Асгера, то она сознаётся. Отягощённая годами вины, кондитерша сдаётся местным властям и больше не открывает свою лавку.

В противном случае Эдит расплачивается с персонажами, сдаёт Погибулочку и Филла властям, сворачивает дело и переезжает в следующий город.

Награда Филла

Если персонажи освобождают Погибулочку от карги, то вирмлинг незаметно сопровождает их обратно в пекарню Филла. Вирмлинг без конца извиняется за то, что подожгла кондитерскую Эдит, и мучается чувством вины за то, что подвергла Эдит опасности. Если Погибулочка сталкивается с Эдит, вирмлинг извиняется и перед ней.

Филл отчитывает дракона за проделку, но их воссоединение всё равно выходит радостным. Филл награждает персонажей коробкой тёплой выпечки и мешочком со 100 зм.

Если Филл узнаёт о сомнительных поступках Эдит, то он отзывает своё прежнее предложение оплатить ущерб, нанесённый её кондитерской.

Если персонажи сообщат властям о Филле или его подопечной из-за пожара в кондитерской, то Филл попытается уговорить Погибулочку покинуть Суетовку, но вирмлинг настаивает на том, чтобы остаться и загладить вину. В таком случае персонажи лишаются награды; то же происходит, если они возвращаются к Филлу с пустыми руками.

Andrew Kolb
Оригинал

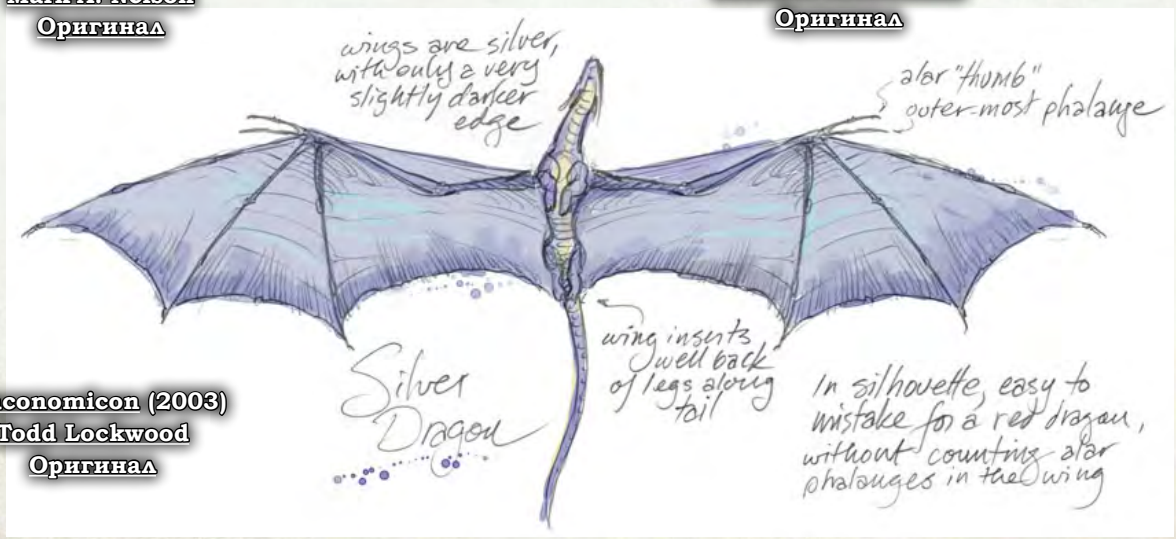
История серебряных драконов

Несмотря на многочисленные изменения внешнего вида драконов на протяжении многих лет, но отличительный гребень серебряного дракона присутствует в каждом воплощении.

Eberron Campaign Guide (2009)
Chippy
Оригинал

Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

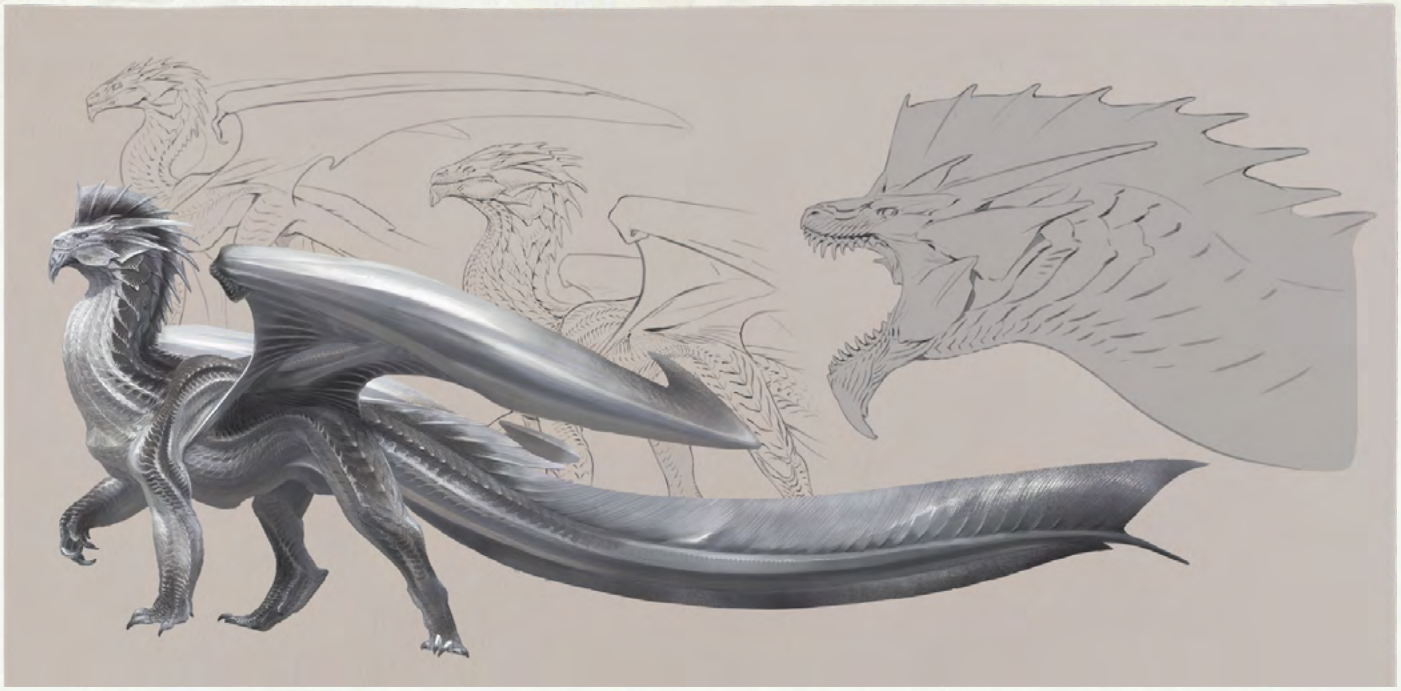


Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Бестиарий (2014)
Tom Babbey
Оригинал

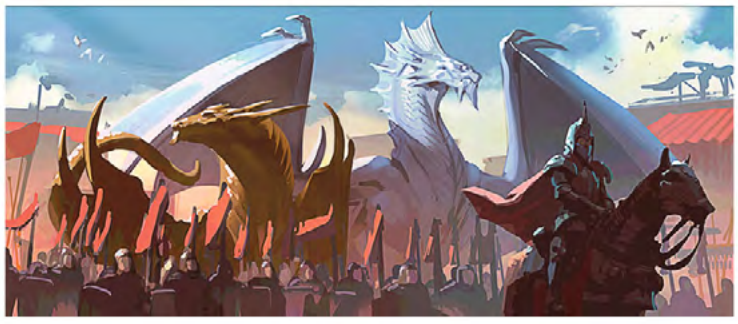
Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

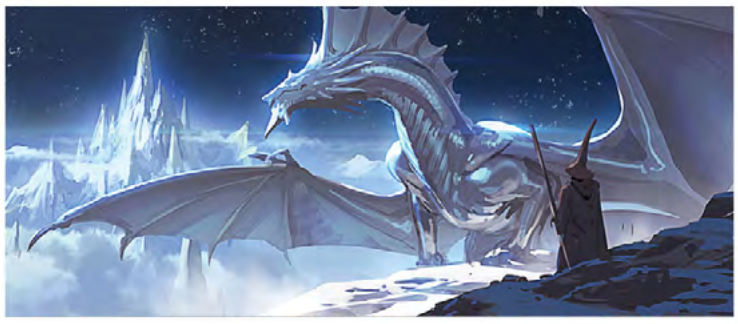
Бестиарий 2 (2009)
Lars Grant-West
Оригинал



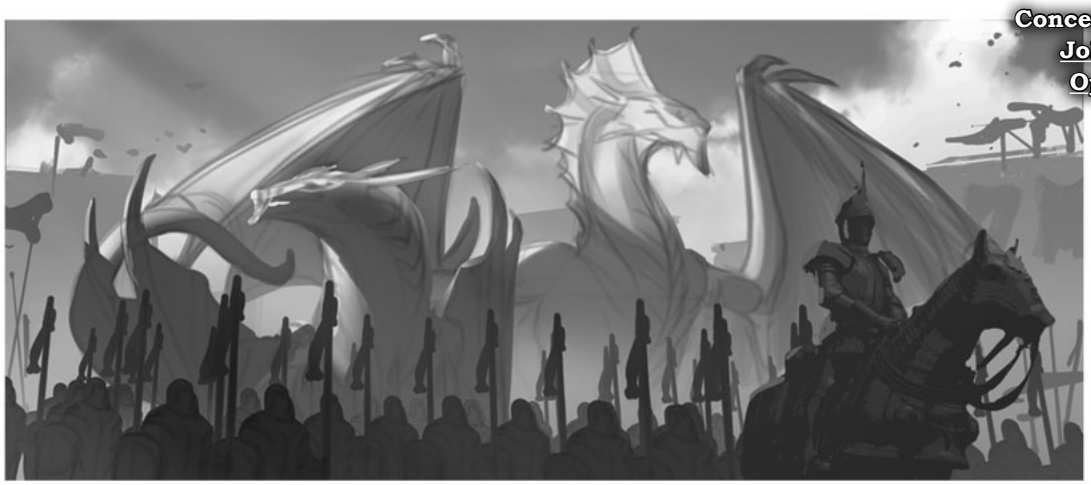
Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Commander Legends:
Battle for Baldur's Gate (2022)
Andrey Kuzinskiy
Оригинал





Concept Art (2023)
John Grello
Оригинал



Concept Art (2023)
John Grello
Оригинал

Бестиарий (2025)
Anna Podedworna
Оригинал

Concept Art (2023)
John Grello
Оригинал

Jodie Muir
Оригинал

Глава 3: Воля Оркуса

Оригинальный текст The Will of Orcus.

Приключение для персонажей 4 уровня

Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.

Действие происходит в любой местности с горами и поселениями.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Тревожные вести.** Аасимар Орианн Лучезарная, владелец трактира, просит персонажей расследовать деятельность злобных культистов, обосновавшихся в расположенном поблизости храме Оркуса. Культисты занимаются воровством, и Орианн просит героев найти и вернуть украденные товары.
- **Вторжение в храм.** Чтобы помешать культистам, персонажам предстоит совершить вылазку в храм. Там они узнают, что серебряный дракон пытался сеять раздор в культе и не дать ему причинить слишком много зла в мире — до тех пор, пока не появились герои, которые могли бы помочь дракону уничтожить лидера культа.
- **Встреча с драконом.** Если персонажи не проявят себя в бою с культом, то серебряный дракон испытает их своими приказами. Персонажи должны либо выполнить три приказа, либо разгадать обман дракона. Если они завоюют его доверие, то дракон расскажет им свою историю.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения».

Шаг 2. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Подготовьте копию раздаточный матерал «Карта храма» (вы поделитесь ею с игроками вскоре после начала приключения).

Шаг 4. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Вирмлинг серебряный дракон
- Вурдалак могильщик
- Зомби
- Зомби огр
- Культист фанатик
- Мумия
- Обыватель
- Привидение
- Призрак
- Пылающий скелет
- Пылающий череп
- Рой ползающих рук
- Скелет
- Спектр
- Упырь
- Чёрная слизь

Предыстория приключения

Злой культ вновь облюбовал заброшенный храм, скрытый в горах. Хотя время и запустение оставили на святилище свой след, культисты были довольны, обнаружив в самом сердце храма невредимую статую Оркуса, лорда демонов нежити.

Мрачная предводительница культа, Пра, была вдвойне довольна, услышав, как из статуи раздаётся голос лорда демонов. Оркус пообещал открыть тайные знания, которые сделают культ Ся могущественной силой.

Не ведая того, Ся и её соратники ошибаются: голос, доносящийся из статуи, принадлежит не Оркусу, а серебряному дракону по имени Неззарум. Он исследовал храм в качестве возможного логова, когда появились культисты. Воспользовавшись секретной дверью в основании статуи, дракон забрался внутрь. С тех пор он пускает в ход обман, чтобы не дать культу совершить нечто по-настоящему ужасное, а также чтобы привлечь потенциальных союзников, способных помочь ему одолеть предводительницу.

Пока он посылает Ся на сравнительно безобидные налёты ради добычи, дракон нашёптывает культистам, не являющимся нежитью, слова сомнения, подрывая их преданность. Легковерные культисты пребывают в смятении, и прибытие персонажей знаменует финальную фазу плана Неззарума.

Начало приключения

В начале приключение прочитайте вслух следующее:

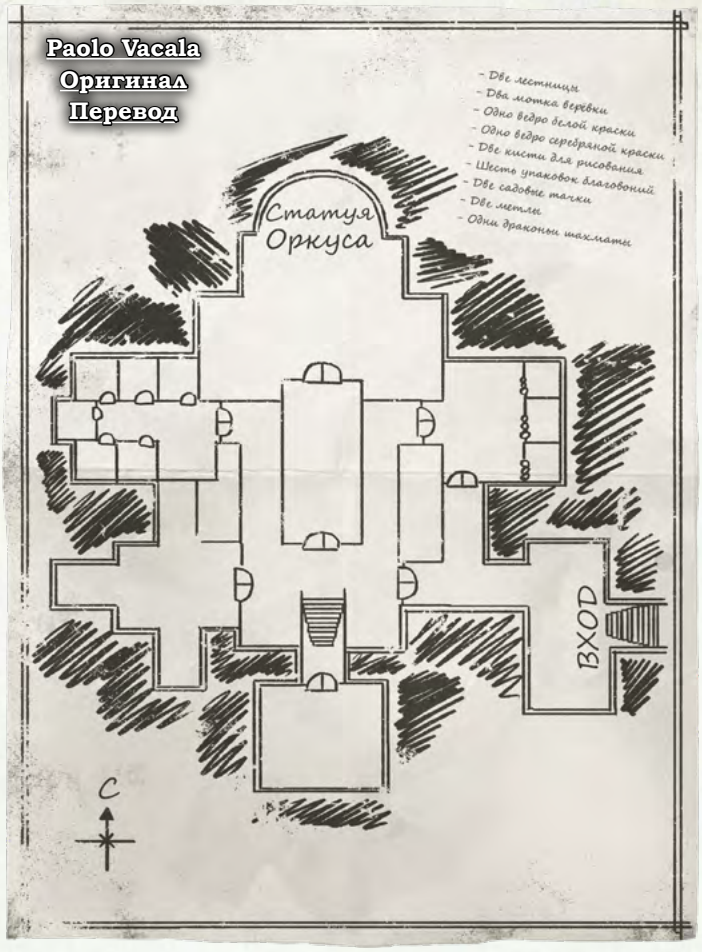
Трактир «Смертебой» в удалённой горной деревне Сероводье — местная достопримечательность. Она была основана супругами, которые оставили путь приключенцев после героического подвига: они разгромили культ Оркуса, обосновавшийся в близлежащих горах. Теперь таверной управляет их наследница, а её залы украшены трофеями их былых походов. Ваш визит в это заведение принимает мрачный оборот, когда аасимар-трактирщик Орианн Лучезарная обращается к вам за помощью. Орианн — среброволосая и златоглазая аасимар с серьёзным выражением лица.

«Зло вернулось в храм, — говорит Орианн. — По ночам здесь бродят трупы, раскапывая старые могилы, а вместе с ними действуют зловещие фигуры в багряных робах и козлиных масках. Они крадут еду, инструменты и краску для какой-то мрачной цели, и я уверена, что вскоре они снова будут терроризировать округу, как культ в дни моих родителей. Я не пошла по их славному пути, но у вас есть сила остановить это зло».

Орианн Лучезарная — дружелюбный трактирщик (обыватель, средняя, ЗД), который предоставляет персонажам бесплатное жильё на ночь и настоятельно советует им отправиться к храму с рассветом.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Акира Нориксиус [Akira Norixius]	Фанатичная культистка, драконорожденная	Культист фанатик, средний, ХЗ	Т1
Элейт Ломкокостный [Eleith Brittlebones]	Заблуждающийся культист, дварф	Культист фанатик, средний, ХЗ	Т6
Мелиндра Глас [Melindra Vox]	Библиотекарь культа	Привидение , ХЗ	Т6
Орианн Лучезарная [Oriann Solaris]	Трактирщик, дающая задание, аасимар	Обыватель, средний, ЗД	Начало приключения
Неззарум [Nezzarum]	Дракон, обманывающий культистов Оркуса	Вирмлинг серебряный дракон	Т13
Ся [Xia]	Лидер культа	Вурдалак могильщик	Т12
Йондис Моргрин [Yondis Morgrin]	Сомневающийся культист, человек	Культист фанатик, средний, ХН	Т7



Карта храма

Когда персонажи будут готовы отправиться к храму, выдайте игрокам копии раздаточного материала «Карта храма» и прочитайте вслух следующее:

Родители Орианн набросали приблизительную карту храма, которую теперь трактирщица доверяет вам. Орианн подтверждает точность карты, но признаётся, что она может быть неполной. К карте также приложен список украденных предметов.

В обмен на то, что персонажи очистят храм от зла и вернут как можно больше украденных предметов, Орианн соберёт пожертвования от горожан и выплатит приключенцам по 200 зм каждому.

Список украденных предметов:

- Две лестницы
- Два мотка верёвки
- Одно ведро белой краски
- Одно ведро серебряной краски
- Две кисти для рисования
- Шесть упаковок благовоний
- Две садовые тачки
- Две метлы
- Одни драконьи шахматы

Путь к храму

Кратко опишите путешествие к храму:

Путь к храму короток и проходит без происшествий. Землю покрывает корка снега, а единственный ваш враг — пронизывающий ветер. Вершину продуваемой всеми ветрами горы заслоняют облака. У её подножия зевает вход в старый храм шириной 10 футов и высотой 20 футов. В нескольких шагах внутри грубо высеченная лестница уходит вниз в промёрзшую скальную породу. Жуткий зелёный свет исходит от козлиных черепов, вмурованных в стены через равные промежутки.

У входа нет часовых. Лестница спускается на 50 фт. к вестибюлю (область Т1), где поджидают стражи.

Храм Оркуса

Храм был высечен более века назад ревностными последователями Оркуса. 20 лет назад приключенцы ворвались в храм, убили лидеров культа и спугнули оставшихся культистов.

Место оставалось заброшенным, пока несколько недель назад серебряный дракон Неззарум обнаружил его и начал рассматривать, как потенциальное логово. По чистой случайности всего через несколько дней Ся и её последователи прибыли, чтобы вернуть храм во имя Оркуса.

Культ Пра

Пра, предводительница культа, — вурдалак, слуга Оркуса. Несколько упырей служат её личными помощниками, а зомби под контролем Ся выполняют чёрную работу для культа. Остальные члены культа — трое людей, чья преданность лорду демонов нежити колеблется от фанатичной до безумной.

Разговор с культистами

В храме обитают трое культистов, не являющихся нежитью; они служат посредниками между Ся и зомби, которых она оживила. В описаниях помещений, где находятся культисты, указано, могут ли персонажи поговорить с ними, чтобы получить сведения о культе. Если культисты настроены на разговор, то они делятся информацией ниже.

Говорящая статуя

Ся уверена, что Оркус обращается к ней через статую в главном храме (область Т13). Она беспрекословно подчиняется приказам статуи, хотя они порой её озадачивают. Пока приказы отдаются Пра, статуя одновременно сеет сомнения в умах её смертных последователей.

Тайны храма

Ся считает, что храм хранит множество секретов. Когда последователи не выполняют поручения статуи Оркуса, они усердно ищут что-нибудь скрытое.

Цели Пра

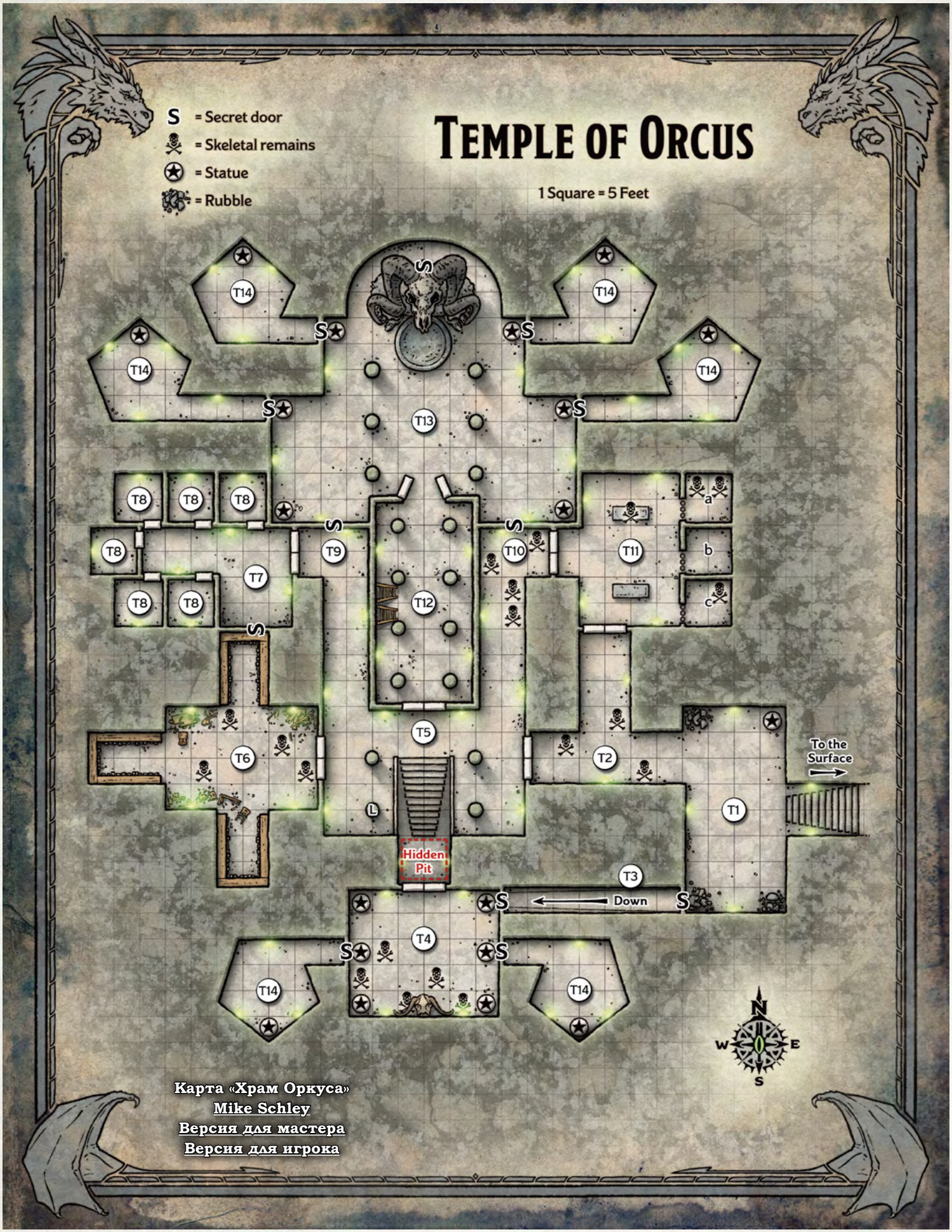
Пока идёт ремонт, Ся похищает трупы из ближайших кладбищ, чтобы пополнить свою кладовую и увеличить число рабочих. Как только работы в храме завершатся, она намерена принести в жертву всех людей и животных в радиусе 10 миль от храма, чтобы осквернить это место и высвободить его скрытую силу.

Приказы Оркуса

Культисты озадачены приказами, исходящими от статуи лорда демонов, среди которых:

- Опрокинуть и уничтожить все статуи упырей в храме, а также уничтожить все символы и изображения лорда демонов (работа уже началась в области Т1).
- Нарисовать на стенах серебристые и белые облака (работа идёт в области Т12).
- Оставить набор драконьих шахмат в главном храме, область Т13 (набор исчез вскоре после того, как его поместили перед статуей Оркуса).

Направляя культистов красть припасы в близлежащем городе для ремонтных работ, Неззарум надеется привлечь внимание к культу.



Карта «Храм Оркуса»
Mike Schley
Версия для мастера
Версия для игрока

Особенности храма

Если не оговорено иное, то в храме действуют следующие особенности.

Потолки. Высота коридоров и помещений храма составляет 20 фт., за исключением области Т13, где потолок 30 фт.

Сумеречный свет. Зловещий зелёный свет исходит из козлиных черепов, вмурованных в стены храма. Эти черепа распространяют тусклый свет по всему храму.

Двери и секретные двери. Двери в храме не заперты и сделаны из железа с резными костяными ручками. Секретные двери высечены в камне и сливаются со стенами (Сл. 15 для обнаружения). Секретные двери не заперты и распахиваются на скрытых железных петлях.

Обломки. Обломки, отмеченные на карте «Храм Оркуса», являются труднопроходимой местностью.

Останки скелетов. Останки скелетов первых культистов отмечены на карте «Храм Оркуса». Обыск останков культиста требует действия поиск и позволяет найти изношенную багровую робу, ржавый короткий меч, старый короткий лук, колчан с 1к10 стрелами и 1к10 зм.

Области храма

Области далее находятся на карте «Храм Оркуса».

Т1: Вход в храм

Спускаясь по лестнице, ведущей в этот зал, зачитайте или перескажите следующий текст:

Лестница заканчивается в просторном зале. Две иссохшие твари с острыми когтями и длинными языками сидят у подножия ступеней, облизывая губы при вашем приближении. В северо-восточном углу три потрёпанные фигуры в красных робах тянут за две верёвки, привязанные к статуе упыря. Издавая нечеловеческие стоны, они пытаются опрокинуть её, пока драконорожденая в тех же одеяниях отдаёт им распоряжения. Пол покрыт разбитыми плитками, и ещё больше осколков лежит в двух тачках посреди комнаты. У дальней стены, возле прохода на запад, прислонены две метлы.

Два вурдалака стерегут лестницу, а Акира Нориксиус (культист фанатик, средняя, ХЗ), фанатичная драконорожденная последовательница Оркуса, надзирает за неуклюжей работой трёх зомби. Ся приказала этой группе опрокинуть статуи в зале и подмести обломки для вывоза. Акира и вурдалаки настроены враждебно и атакуют всех, кто не носит багровые одеяния культа Пра. Зомби нападают по приказу Акиры.

Культист. Акира Нориксиус безоговорочно верит в дело культа Оркуса; она с нетерпением ждёт собственной смерти, уверенная, что тогда сама станет нежитью. Поэтому она сражается до смерти и ни при каких обстоятельствах не делится информацией с персонажами.

Разбитые плитки. До недавних пор на полу был мозаичный узор, изображавший, как Оркус убивает легион рыцарей людей и воскрешает их трупы. Ся приказала своим слугам разрушить мозаику, подмести плитки и сложить их в тачки. Персонаж может действием изучение исследовать обломки и совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 13, определяя при успехе, что мозаика изображала Оркуса, лорда демона нежити.

Секретная дверь. В стене за юго-западной кучей щебня скрыта секретная дверь (см. Особенности храма). За ней находится наклонный проход (область Т3).

Украденные вещи для возвращения. Мётлы, верёвки и тачки являются украденными вещами.

Т2: Т-образный проход

Этот разветвлённый проход оканчивается железными двустворчатыми дверями на западной и северной стенах. На полу у перекрёстка лежат три скелета, облачённых в покрытые пылью багряные робы.

Останки скелетов. См. Особенности храма для получения дополнительной информации об этих останках.

Т3: Наклонный коридор

Этот пыльный туннель шириной 5 футов круто спускается к западу; западный конец туннеля находится на 10 футов ниже восточного.

Двери. Изнутри туннеля двери в области Т1 и Т4 отлично видны.

Т4: Зал поворачивающихся статуй

Вдоль западной и восточной стен стоят шесть статуй, изображающих гуманоидов-упырей: их когти вытянуты вперёд, рты раскрыты, а каменные языки высунуты. На полу лежат кости пяти людей в пыльных багровых одеждах. На южной стене вырезан череп гигантского козла около 10 футов в диаметре.

Череп козла на стене является символом Оркуса.

Останки скелетов. В комнате находятся 5 останков (см. Особенности храма). Впервые, когда кто-нибудь открывает одну из секретных дверей в хранилища (область Т14) в этом зале, одни останки оживают, вспыхивают нечестивым пламенем и становятся пылающим скелетом, а другие четыре останков оживают и образуют по одному скелету каждый. Скелеты враждебны ко всем существам, кроме нежити.

Секретные двери и статуи. Помещение содержит три секретные двери (см. Особенности храма), каждая скрыта за статуей упыря. Пространство между статуей и дверью достаточно широкое лишь для крошечного существа; для маленького или среднего существа оно считается труднопроходимой местностью.

Когда существо, не являющееся нежитью, пытается пройти через секретную дверь, стоящая перед ней статуя разворачивается на основании и полосует его когтями. Это существо должно пройти спасбросок Ловкости со Сл. 12 или получить 7 (2к6) рубящего урона. Действием использование персонаж может обезвредить поворачивающуюся статую, забив кинжал, железный шип или подобный предмет в узкий зазор между основанием статуи и полом.

Т5: Зловещая лестница

Четыре каменных столба подпирают сводчатый потолок этого пустого зала. Два широких туннеля ведут на север. Железные двустворчатые двери закрыты в северной, западной и восточной стенах. На северных дверях высечено отвратительное лицо Оркуса, рогатого лорда демона. Его злобный взор обращён на лестницу из отполированного чёрного мрамора в южной части помещения, спускающуюся на 10 футов к ещё одним двустворчатым дверям. Каменные перила обрамляют лестницу.

Скрытый рычаг. Персонаж, использующий действие поиск, автоматически обнаруживает в юго-западном столбе подвижную панель, за которой скрыт железный рычаг (на карте «Храм Оркуса» обозначен буквой L). Существо может действием использование дёрнуть этот рычаг, чтобы перезарядить описанную ниже ловушку.

Ловушка. Лестница превращается в скользкий склон каждый раз, когда на неё ступает существо, не являющееся нежитью. Одновременно каменная крышка, скрывающая тайную яму у подножия лестницы, внезапно распахивается.

Jodie Muir
Оригинал

Впервые, когда не-нежить ступает на лестницу, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 16 или скатиться по склону в яму глубиной 20 фт., усеянную ржавыми шипами. Существо получает 7 (2к6) дробящего урона от падения и 9 (2к8) колющего урона от шипов.

Дёрнув скрытый рычаг, можно закрыть крышку ямы и сбросить ловушку. Крышка открывается только при срабатывании ловушки и в остальное время безопасна для передвижения. Существо может действием использование попытаться силой открыть крышку (как снаружи, так и изнутри ямы), преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 20.

Т6: Оккультная библиотека

Персонажи, которые прислушиваются у любого из входов в это помещение, слышат тяжёлые шаги внутри и звук разлетающейся в щепки мебели.

Зловоние встречает вас здесь — её источником являются два зомби огра, крушащие всю мебель в комнате по приказу дварфа в красной робе. Письменные столы и стулья из чёрного дерева, украшенные черепами, разбиты и лежат среди скелетов четырёх давно погибших людей в пыльных багровых робах. Высокие каменные книжные полки заполняют глубокие ниши на севере, юге и западе. В нише напротив вас парит дух женщины, умоляя огров прекратить разрушение.

Следуя указаниям статуи Оркуса, Ся приказала культисту дварфу по имени Элейт Ломкокостный (культист фанатик, средний, ХЗ) уничтожить всё в этой библиотеке. Элейт командует двумя зомби ограми, выполняющими тяжёлую работу. Культист и зомби враждебны и атакуют любого, кто не носит багровые робы культа Пра.

Культист Элейт Ломкокостный обманом втянут в культ Оркуса. Ся убедила дварфа, что миру грядёт конец, боги мертвы, а демонические силы смерти близки к окончательной победе, и тем самым переманила его на «победную сторону» в этом космическом конфликте. Как только Элейт замечает, что персонаж использует явную божественную магию (например, лечит союзника или изгоняет нежить) дварф сдаётся. В этом случае Элейт готов поделиться сведениями о культе в обмен на информацию о живых божествах и текущем состоянии космоса. См. Культ Ся выше, чтобы узнать, чем может поделиться Элейт.

Ниши. В каждой нише находится 4к10 + 20 едва разборчивых книг и свитков, все они хрупкие и легко воспламеняемые. Персонаж, которые совершает действие изучение и успешно проходит проверку Интеллекта (Религия) со Сл. 15, понимает, что эти материалы описывают различные обряды, практикуемые поклонниками Оркуса.

Призрак библиотекаря. Призрачная фигура в нише — спектр Мелиндры Глас, библиотекаря прежнего культа Оркуса. Она хаотичная злая и изначально равнодушна к посетителям. Мелиндра в ярости от того, что зомби разрушают её коллекцию книг и свитков, но не может остановить их сама, так как поклялась никогда не вредить союзникам культа. Заметив персонажей, она считает их нарушителями, на которых клятва не распространяется, и умоляет уничтожить зомби огров. Если персонажи выполняют просьбу, Мелиндра становится дружественной; если отказываются — остаётся равнодушной.

Если в дружественном отношении поговорить с Мелиндрой, то она расскажет, что много лет назад её убили приключенцы во время налёта на храм, когда она отказалась покинуть библиотеку. На вопрос о сокровищах или тайных знаниях Мелиндра советует искать секретные двери за каждой статуей, утверждая, что «по всему храму спрятаны секретные сокровищницы».

Мелиндра не знает, как обрести покой. Персонаж, который своершает действие изучение и успешно проходит проверку Интеллекта (Религия) со Сл. 15, узнаёт способ упокоить её дух: либо вынести из библиотеки все книги и свитки, либо уничтожить их. Мелиндра становится враждебной и сражается с каждым, кто попытается вынести или уничтожить её коллекцию.

Секретная дверь. Книжный шкаф в северной нише скрывает секретную дверь (см. Особенности храма), за которой находится трапезный зал (область Т7).

Останки скелетов. См. Особенности храма относительно скелетов здесь.

Т7: Трапезная

В этом зале стоит прямоугольный стол на когтистых ножках, окружённый двенадцатью высокими стульями. На их спинках висят отвратительные маски из козлиных черепов. Смуглолицый молодой человек в багровой робе сидит на одном конце стола, поедая мясо, которое выглядит недожаренным и дурно пахнет. Рядом со столом, прислонённая к нему, стоит метла.

Ся и её культисты надевают маски из козлиных черепов, когда выходят на люди. Маски устрашающие, но не имеют ценности.

Культист. Молодой человек за столом (лицом к секретной двери в южной стене) — Йондис Моргрин (культист фанатик, средний, ХН), член культа Пра, начинающий сомневаться в своём участии. Его привлекало обещание превратиться в нежить, более могущественное, чем сама Пра, и он притворяется, будто уже нежить: белёсый грим, походка зомби и недожаренное, портящееся мясо, но обман не действует.

Йондис равнодушен к персонажам, носят они багровые робы культа Ся или нет. Если доходит до боя, он сражается, пока не станет окровавленным, а затем сдаётся.

Шёпот Неззарума через статую Оркуса сбил Йондиса с толку. Он не понимает, почему Оркус велит Ся разрушать свою же иконографию в храме, а когда Йондис остаётся со статуей наедине, та шепчет ему о красоте жизни, свежем воздухе, вкусной еде и героизме. Его сомнения делают его лёгкой добычей для вербовки. Персонаж действием влияние может совершить проверку Харизмы (Обман или Запугивание) со Сл. 10, чтобы выведать у него сведения (см. Культ Ся выше).

Секретная дверь. Секретная дверь в южной стене (см. Особенности храма) открывается наружу и ведёт в библиотеку (область Т6).

Украденные вещи для возвращения. Метла является украденным предметом.

Т8: Жилые комнаты

Шесть спален выходят из столовой (зона Т7). В каждой комнате стоят две простые деревянные койки с соломенными матрасами и шерстяными одеялами. Рядом с каждой койкой на стене висят крючки для одежды. Лишь в трёх комнатах заметны следы недавнего использования.

Т9: Западный туннель

Этот коридор в форме буквы Г ведёт из зоны Т5 к двустворчатой двери в столовую (зона Т7).

Секретная дверь. Секретная дверь в северной стене приоткрыта и не требует проверки характеристики, чтобы её заметить. Йондис (см. зону Т7) недавно нашёл её и вставил в проём старую фалангу пальца, чтобы дверь не закрывалась до конца и ему было проще её обнаружить.

Т10: Восточный туннель

В этом туннеле валяются покрытые пылью кости четырёх мёртвых людей в изношенных багровых робах. Один из скелетов обмяк в углу у двойной двери. На нём амулет в форме гниющей козьей головы, а в костлявой руке — связка ключей.

Этот коридор в форме буквы Г ведёт из области Т5 к двойной двери, за которой находится ритуальная комната (область Т11).

Секретная дверь. В северной стене спрятана секретная дверь (см. Особенности храма), ведущая в главный храм (область Т13).

Останки скелетов. См. Особенности храма относительно скелетов здесь.

Сокровища. Неподвижный скелет у двойной двери — всё, что осталось от верховного жреца храма. В руке он держит кольцо с тремя железными ключами, которыми открываются двери камер в области Т11, а на шее у него амулет в форме гниющей козьей головы (символ Оркуса) на серебряной цепочке. Амулет стоит 25 зм и содержит секретный отсек со сложенным свитком заклинания Оживление мертвецов. Персонаж, использующий действие поиск для изучения амулета, обнаруживает секретный отсек при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15.

Т11. Ритуальная палата

Ржавые кандалы свисают со стен этой палаты. В центре комнаты стоят две каменные плиты. На северной плите лежит скелет человека в запылённом багровом одеянии и с повязкой на глазу. В одной костлявой руке он сжимает кнут. У восточной стены находятся 3 ржавые решётки, за которыми виднеются покрытые плесенью камеры.

Культисты когда-то проводили здесь жуткие обряды. Пленников держали в камерах (см. ниже) до тех пор, пока их не приносили в жертву. После смерти их возвращали в эту комнату, где верховный жрец оживлял их в виде зомби.

Камеры. Все 3 двери камер заперты; ключи у скелета в восточном туннеле (область Т10). Сл. взлома любого из этих замков — 15. Содержимое камер следующее:

Камера А содержит скелеты двух людей.

Камера В кажется пустой, но за шатким камнем в её восточной стене спрятан тайник. Персонаж может действием поиск совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 13 и при успехе обнаружить этот камень и сокровище за ним (см. Сокровище ниже).

Камера С содержит кости коварного тифлинга культиста, который пытался, но не сумел свергнуть верховного жреца храма. Если потревожить этот скелет, то дух предателя воплощается в виде призрака и вступает в схватку с персонажами.

Останки скелетов. Скелеты в камерах одеты в оборванные лохмотья и не имеют ни снаряжения, ни ценностей. Скелет, лежащий на северной плите, принадлежал палачу верховного жреца (см. Сокровище ниже и Особенности храма).

Сокровище. Мёртвый палач сжимает кнут +1. За шатким камнем в камере В находится волшебная палочка секретов.

Jodie Muir
Оригинал

T12: Мерзкая работа

Смертельная вонь наполняет этот зал, поддерживаемый колоннами. У западной стены прислонены две лестницы длинной 10 футов. К каждой из них цепляется гниющее существо в багровом одеянии, неуклюже размазывающее краску по стене кистью, тогда как другой оживлённый труп стоит внизу, удерживая лестницу. Трудно разглядеть, что именно зомби рисуют.

В центре зала стоит мрачная женщина с бледной кожей, надзирающая за работой. На ней багровая роба и рогатый головной убор. Вокруг неё — четыре тощих создания с острыми когтями, длинными языками и голодными глазами.

Двустворчатые двери в северном конце зала распахнуты, открывая просторную комнату за ними. В тенях у задней стены этого помещения возвышается массивная статуя козлоподобного исчадия.

Женщина — Пра, вурдалак могильщик. Её сопровождают 4 вурдалака. Ся приказала 4 зомби в багровых робах рисовать на стене пушистые белые облака и серебряных драконов согласно указаниям, полученным от статуи Оркуса в соседней комнате (область T13). Каждую лестницу удерживает один зомби, пока другой, опасно балансируя наверху, держит кисть и горшок с краской. Ся язвительно отчитывает зомби за их небрежную работу.

При первом признаке опасности Ся приказывает своим вурдалакам атаковать нарушителей, а сама отступает в область T13 и взывает к статуе Оркуса за наставлением. Из статуи раздаётся громовой голос: «Это твоё последнее испытание, Пра. Не подведи меня!» Затем Ся возвращается к вурдалакам и сражается до смерти. Бросьте инициативу за Неззарума. В свой ход он выходит из секретной двери в задней части статуи в области T13 и присоединяется к битве, уверенный, что пришедшие — те самые приключенцы, которых он ждал.

Тем временем зомби продолжают рисовать и удерживать лестницы, пока персонажи не вступят с ними в бой. Если зомби, держащий лестницу, или зомби на лестнице получает урон, то зомби наверху падает с высоты 10 фт. и роняет свой горшок с краской.

Украденные вещи для возвращения. Лестницы, горшки с краской и кисти являются украденным имуществом.

T13: Великая статуя Оркуса

Великая статуя Оркуса почти касается 30-футового потолка этого зала. От массивной каменной жаровни у подножия статуи поднимается насыщенный аромат ладана, почти полностью перебивая слабый, но стойкий запах смерти. Козлиный череп лорда демона злобно взирает на вас, а из затемнённых углов зала наружу глядят статуи культистов.

Горящий ладан в главном храме в основном заглушает смрад разложения, наполняющий зал.

Неззарум, вирмлинг серебряный дракон, знающий общий язык, прячется внутри статуи Оркуса. Дракон может наблюдать за залом сквозь пустые глазницы, ноздри и пасть статуи. Когда он не манипулирует Пра, заставляя её служить своим целям, Неззарум коротает время, играя сам с собой в драконьи шахматы. Они украдены.

Отыгрыш Неззарума. Неззарум ждёт здесь, надеясь, что приключенцы придут и победят Ся и её культ, — он знает, что в одиночку не справится с ними. Если в локации Т12 начинается бой и Неззарум узнаёт об этом (либо потому что Ся обращается к статуе Оркуса за помощью, либо потому что дракон наблюдает сражение из своего укрытия), то он вырывается из статуи и вступает в сражение. Если персонажи побеждают Пра, а Неззарум выживает, то дракон становится дружественным к ним. Если же персонажи подходят к Неззаруму, не сразившись сперва с Пра, то дракон равнодушен.

Безразличный дракон. Если Неззарум не видел, как персонажи проявили себя в бою, то он предпочитает осторожность и решает испытать их. Он отдаёт случайный приказ, определяемый броском 1к6 по таблице «Приказы Неззарума», и оценивает действия героев. Если они выполняют его пожелание, то он выглядит довольным; если отказываются — остаётся равнодушен к ним.

Каждый раз, когда персонажи покидают зал и возвращаются, Неззарум выдаёт новый приказ, пока их не будет три. Приказы не повторяются: если выпал уже использованный результат, то перебросьте кость или выберите другой вариант из таблицы. Если персонажи исполнят все три приказа, то отношение Неззарума становится дружественным.

Приказы Неззарума

1к6	Приказ
1	«Принесите мне пир — жареное мясо, паровые овощи и свежие фрукты!» Персонажи могут купить еду и приготовить её в городе за 3 зм.
2	«Принесите мне головку сыра!» Сыр в городе стоит 5 см.
3	«Принесите мне сокровище, достойное дракона!» Неззарум ждёт сокровищ минимум на 100 зм или предмет исторической ценности.
4	«Принесите четыре хороших ковра, чтобы прикрыть мой холодный каменный пол!» Ковёр в городе стоит 5 зм за штуку.
5	«Принесите мне ещё 2 банки серебряной краски!» Банка краски стоит 2 см.
6	«Принесите мне голову чего-нибудь злого!» Если персонажи спрашивают совета, он отвечает: «Зомби ведь злые, не так ли? Принесите мне голову зомби!»

Персонажи, которых озадачивает странность «приказов Оркуса», могут выполнить действие поиск и совершить проверку Мудрости (Проницательность) со Сл. 15. При успехе персонаж понимает, что здесь творится обман.

Дружественный дракон. Если отношение Неззарума становится дружественным, то он рассказывает историю о том, как попал в храм и как позже сюда явился культ (см. Предыстория приключения). Если Ся ещё не побеждена, то это остаётся для дракона главнейшей целью, и он обещает помочь героям в бою с вурдалаком и оставшимися культистами.

Неззарум обследовал храм недостаточно тщательно, чтобы найти другие секретные двери (кроме той, что находится в основании статуи). Он не возражает, если персонажи решат поискать сокровища, при условии, что они поделятся добычей с ним поровну.

Статуи, существа и сокровища

1к6	Статуя	Существа	Сокровища
1	Вампир в плаще	Враждебный рой ползающих рук гнездится в щелях и выступах статуи и вырывается наружу, когда статую тревожат.	Корзина с предметом, выглядящим как Палочка Оркуса, но на деле бесполезная реплика (50 зм), излучающая ложную магическую ауру при осмотре заклинанием Обнаружение магии.
2	Рыцарь смерти	Если потревожить статую, её голова раскалывается, выпуская враждебный пылающий череп.	Малахитовый череп (250 зм), покоящийся на ложе из 2к6 × 100 зм.
3	Лич	Статуя это саркофаг. Если её потревожить, то она раскалывается, освобождая находящуюся внутри враждебную мумию.	Статуя Оркуса из багрового мрамора высотой 3 фт. (750 зм, вес 75 фунтов).
4	Лорд мумий	Если статую потревожить, то из стен выходят 4 спектра; они проходят сквозь стены и вступают в бой с персонажами.	Корзина, содержащая случайный обычный магический предмет (см. Руководство Мастера, случайные магические предметы, стр. 280).
5	Костяной козёл	Если статую потревожить, то из неё вылезает враждебная чёрная слизь.	Ларец с мумифицированным трупом человека в позе эмбриона, на котором золотое ожерелье (750 зм).
6	Призрак	Существо отсутствует.	Корзина, содержащая случайный необычный магический предмет (см. Руководство Мастера, случайные магические предметы, стр. 280).

Скрытые двери. В этом зале скрыты 7 скрытых дверей (см. Особенности храма):

- **Доступ к статуе.** Секретная дверь в основании статуи Оркуса откидывается, открывая винтовую лестницу, ведущую в 10-футовую комнату в голове статуи.
- **Выходы в южной стене.** Две скрытые двери в южной стене ведут в коридоры (области T9 и T10). Западная дверь (в область T9) приоткрыта и не требует проверки, чтобы её обнаружить.
- **К сокровищницам.** Четыре скрытые двери, спрятанные за статуями, ведут в сокровищницу, каждая в отдельную (см. область T14). Пространство между статуей и дверью достаточно широкое лишь для крошечного существа; для малых и средних существ это труднопроходимая местность.

Украденные вещи для возвращения. Драконьи шахматы и благовония — украденные предметы. Если Неззарум дружественен, то он позволяет персонажам вернуть похищенное культистами законным владельцам.

T14: Секретные хранилища

Четыре секретных хранилища соединены с главным храмом (область T13), а ещё два — с залом статуй (область T4). Хранилища в основном идентичны, но в каждом находится своя статуя, своё сокровище и свой страж этого сокровища.

Туннель ведёт в пятиугольную комнату. В одном углу стоит покрытая паутиной статуя.

Содержимое сокровищниц. Используйте таблицу «Статуи, существа и сокровища» для определения содержимого комнаты. Столбец «Статуя», чтобы определить форму статуи; столбец «Существа», чтобы определить стража каждой сокровищницы; столбец «Сокровища», чтобы определить предметы внутри (см. «Доступ к сокровищам» ниже).

Доступ к сокровищам. Под каждой статуей находится цилиндрический отсек диаметром 3 фт. и глубиной 3 фт. Чтобы добраться до сокровища, персонажам нужно опрокинуть или уничтожить статую. Каждая статуя является объектом среднего размера с 17 КД, 18 хитов и иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Действием использование персонаж может попытаться опрокинуть статую, совершив это при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл. 17.

Заключение

После того как персонажи игроков избавят храм от культа Пра, они могут вернуться в Сероводье, чтобы получить свою награду. Даже если им не удалось устранить каждую угрозу, Орианн верит, что персонажи игроков выполнили задание, и выплачивает им вознаграждение. Трактирщица с радостью принимает любое похищенное имущество, найденное персонажами игроков в храме, и гарантирует, что оно будет возвращено законным владельцам.

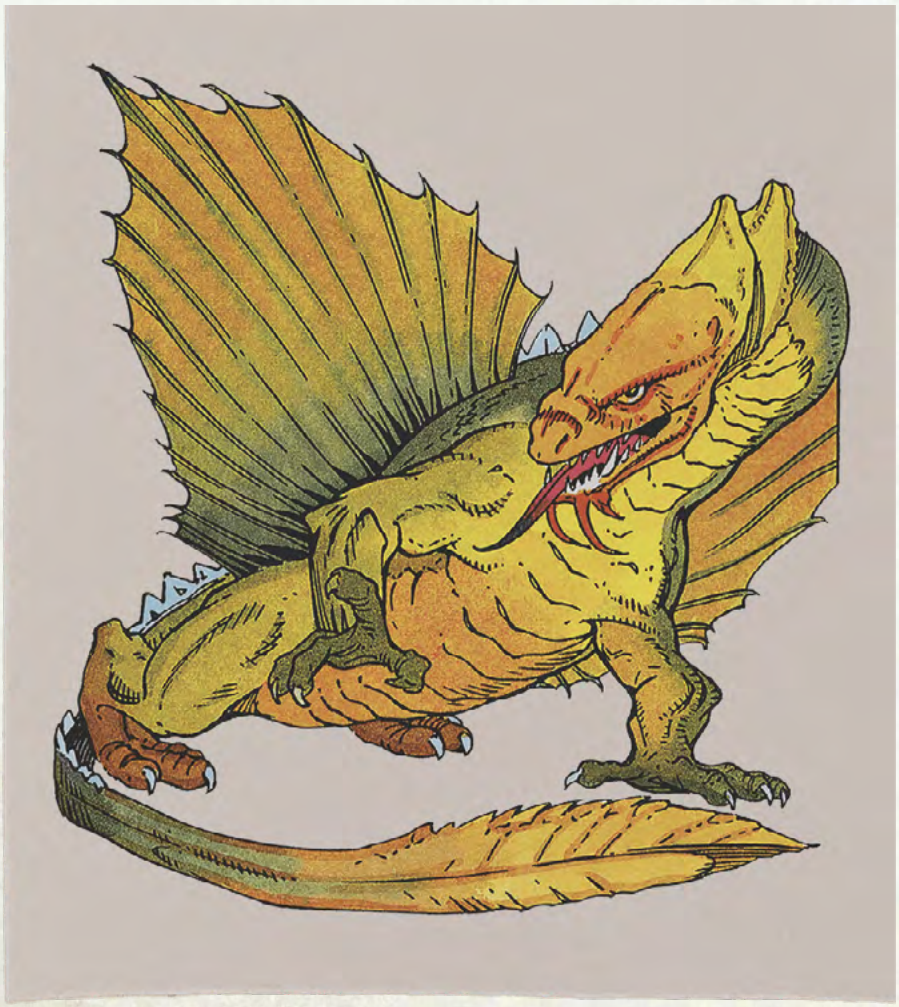
Если персонажи игроков сообщат, что за странной деятельностью культа стоял серебряный дракон, то Орианн вспоминает, что время от времени видела, как среди облаков парит вирмлинг, но ничего более о нём не знает.

Jodie Muir
Оригинал

История латунных драконов

Завитые рога, которые можно увидеть на латунном драконе Блейзе на обложке Кита Паркинсона для приключения the Dragonlance adventure Dragons of Hope (1984), были кратковременным дополнением к облику латунных драконов, но более поздние художники объединили форму рогов с идеей шейных пластин, которые можно было увидеть на самых ранних изображениях этих драконов.

Dragons of Hope (1984)
Keith Parkinson
Оригинал

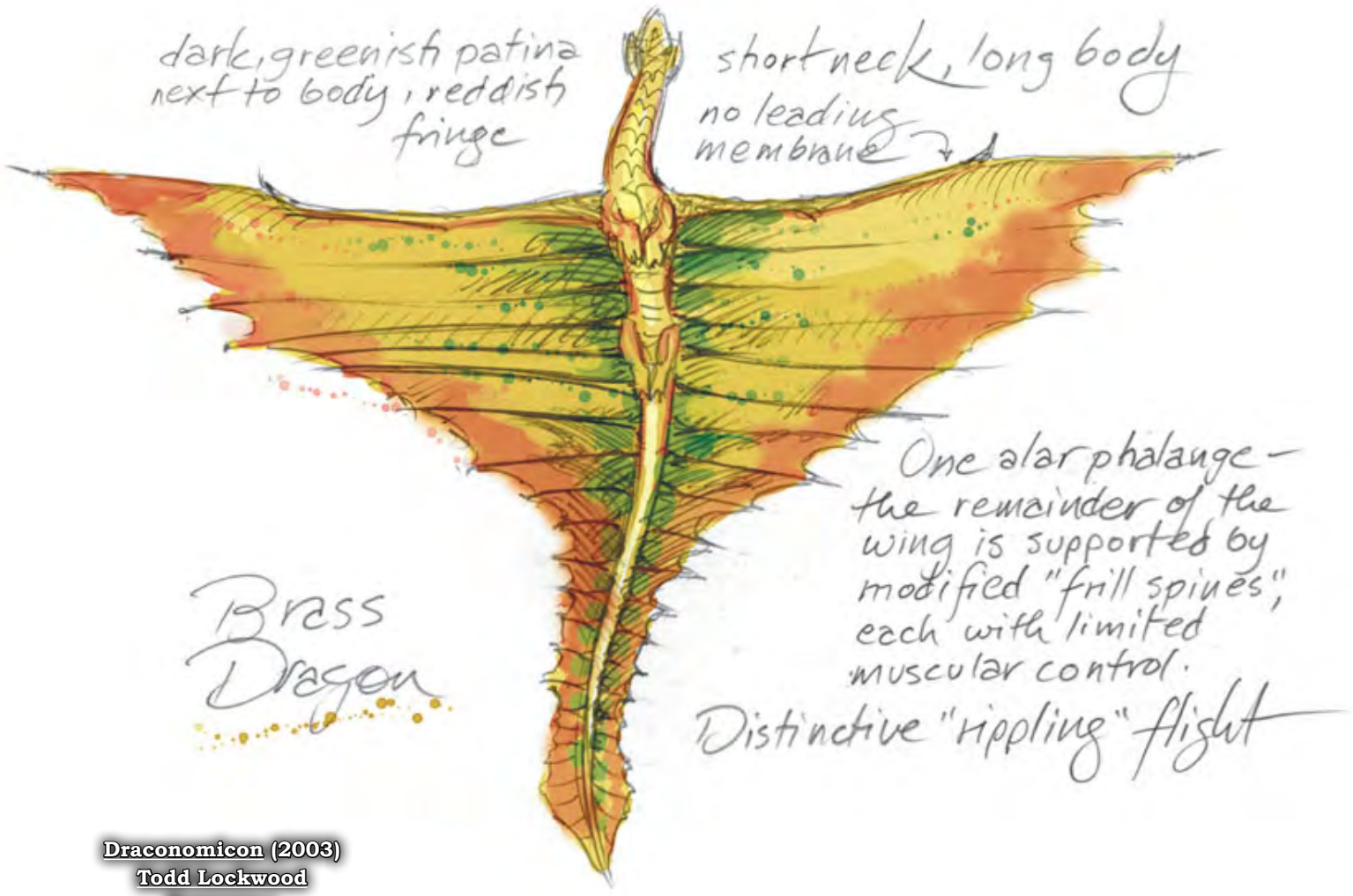


Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

Commander Legends: Battle for Baldur's Gate (2022)
Raoul Vitale
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Бестиарий (2025)
Caio Monteiro
Оригинал

Justine Jones
Оригинал

Глава 4: По ком зовёт пустота

Оригинальный текст For Whom the Void Calls.

Приключение для персонажей 5 уровня

Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.

Действие происходит в любом каньоне, через который протекает река.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Сигнал бедствия.** Приключенцы получают телепатический сигнал бедствия. Отправитель утверждает, что он — разумная сумка хранения, недавно похищенный злым драконом. Сумка умоляет о спасении.
- **Связь с Дальним пределом.** Приключенцы не знают, что отправителем сигнала бедствия на самом деле является сумка пожирания. Она служит отверстием для еды злобного внепланарного существа, обитающего в Дальнем пределе и способного телепатически связываться с существами в радиусе 1 мили от сумки.
- **Перевал Звёздолит.** Персонажи, ответившие на телепатический призыв о помощи, направляются к перевалу Звёздолит — месту, где когда-то находились планарные врата, а теперь расположено логово молодого латунного дракона по имени Илаган. Сумка пожирания лежит среди сокровищ дракона. Исследуя перевал Звёздолит, персонажи могут столкнуться с суровым рыцарем гитъянки, подавленными модронами и драконом, который устал от того, что сокровища постоянно исчезают из его волшебного мешка.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения».

Шаг 2. Изучите область S18 в разделе «Области верхнего уровня». Если она покажется вам слишком сложной, то пропустите этот раздел.

Шаг 3. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 4. Прочитайте о сумке пожирания в Руководстве Мастера. При желании ознакомьтесь с описаниями Астрального плана (стр. 158) и Дальнего предела (стр. 168).

Шаг 5. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Гитъянки рыцарь
- Крылатый кобольд
- Мимик
- Модрон дуодрон
- Модрон квадрон
- Модрон тридрон
- Молодой латунный дракон
- Наблюдатель
- Невидимый охотник
- Ползающая насыпь
- Синий слаад
- Элементаль воды
- Элементаль земли

Предыстория приключения

Более 100 лет назад гитъянки и модроны построили перевал Звёздолит как ясли — защищённое и изолированное место для выращивания и обучения детей. Глубоко внутри заставы находился планарный портал, позволявший гитъянки свободно приходить и уходить из Астрального плана. Девять лет назад, после того как землетрясение повредило портал, гитъянки покинули заставу, оставив модронов-смотрителей.

Год назад молодой латунный дракон по имени Илаган сделал заставу своим логовом.

Сумка пожирания

Когда Илаган прибыл почти год назад, модроны приняли его лидерство и принялись перестраивать заставу под нужды дракона. Тем временем Илаган прочёсывал земли вокруг перевала Звёздолит в поисках сокровищ, чтобы пополнить свою скромную сокровищницу. Неделю назад он обнаружил останки приключенца, умершего от жажды. Среди имущества приключенца находилась волшебная сумка, которую дракон принял за сумку хранения.

Илаган принёс сумку домой и сложил внутрь несколько своих любимых драгоценных камней. На следующий день он с ужасом обнаружил сумку пустой. Не зная, что это на самом деле сумка пожирания, поглотивший камни, Илаган приказал модронам обыскать форпост в поисках воров. Когда нарушителей не нашли, дракон начал опасаться, что один или несколько модронов могли украсть драгоценности.

Два дня назад Йлаган проверил свою теорию: положил в мешок менее ценное сокровище и оставил его без присмотра, дежуря у входа в заставу. Спустя день мешок вновь оказался пуст! Илаган обвинил модронов в краже и в ярости уничтожил нескольких из них. Затем он завалил обломками туннель, ведущий к его сокровищнице, и начал охоту на оставшихся модронов.

Уничтоженные модроны рассыпались в прах, не оставив следов. Один из выживших модронов активировал бесшумную тревогу в заставе, и сигнал ушёл в крепость гитъянки на Астральном плане.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Богрех [Bobsin]	Вор	Крылатый кобольд	S24
Краснум [Keliphron]	Разумная сумка пожирания, утверждает, что он сумка хранения	—	S12
Каара Валрет [Qaara Valreth]	Защитница форпоста модронов	Гитъянки рыцарь (ЗН)	S18
Илаган [Ylagan]	Дракон, в сокровищнице которого лежит сумка пожирания	Молодой латунный дракон	S10

Начало приключения

Приключенцы идут по каньону, когда получают телепатический сигнал бедствия. Прочитайте или перескажите следующее, чтобы задать сцену:

> Вы путешествуете по безмолвному каньону, где не видно ни птиц, ни зверей. Даже богатая минералами река с бирюзовой водой стоит недвижимо. Медно-красные и серо-синие полосы украшают стены каньона. Время от времени в воздухе колышется жар, и краски скал будто танцуют под палящим солнцем. Тишину прерывает глубокий баритон: «Здравствуйте, вы можете помочь мне?»
>
> Поблизости нет других существ, и вы понимаете, что голос звучит у вас в голове: «Пожалуйста, меня пленил дракон!»

Телепатический сигнал исходит от внепланарного существа, связанного с сумкой пожирания; существо чувствует других существ в радиусе 1 мили от сумки и передаёт следующую информацию:

> «Меня зовут Краснум. Я путешествовал с компаньоном по имени Аргус, когда дракон нашёл нас и унёс меня в своё логово. Боюсь, он никогда не отпустит меня. Спасите, если сможете!»

После получения сообщения Краснума персонаж может действием поиск выполнить проверку Мудрости (Проницательность) со Сл. 20. При успехе персонаж чувствует, что Краснум говорит правду, но говорит уклончиво.

Вопросы и ответы

Краснум отвечает на 3 вопроса, прежде чем прерывает телепатию с персонажами. Ни при каких обстоятельствах Краснум не раскрывает свою истинную природу. Ниже приведены вероятные вопросы, которые могут задать персонажи, и ответы Краснума:

Кто ты? «Я разумная сумка хранения. Спасите меня — и я ваша!»

Где ты находишься? «Если вы продолжите идти выбранным курсом, то обнаружите мерцающий кристальный мост, перекинутый через реку, что течёт по каньону. Этот мост ведёт ко входу в подземное логово дракона, глубоко в стене каньона».

Кто такой Аргус? «Аргус был моим предыдущим владельцем».

Дракон убил Аргуса? «Нет, Аргус умер от жажды незадолго до того, как дракон нашёл нас».

Что ты можешь рассказать о драконе? «Дракон жаждет сокровищ и достаточно велик, чтобы нести человека на своей спине». Краснум не различает цвета, поэтому не может определить цвет чешуи дракона.

Что ты можешь рассказать о логове дракона? «Оно не похоже на логово дракона. Вероятно, его построил кто-то другой. В логове также обитают странные металлические существа — они подчиняются приказам дракона». Краснум имеет в виду модронов, но не знает, как иначе их описать.

Если персонажи решат не спасать Краснума, он восстанавливает телепатический контакт в последний раз и призывает их пересмотреть решение. Затем он описывает другие сокровища из сокровищницы дракона (см. область S12), надеясь разжечь алчность персонажей. Если это не сработает, то Краснум расскажет им, что дракон причиняет вред металлическим существам, населяющим его логово, и призовёт персонажей вмешаться ради этих существ.

Приближение к перевалу Звёздолит

После того как персонажи возобновили путь и прошли почти милю вдоль каньона, прочитайте или перескажите вслух следующее:

> Над стоячей рекой впереди плавно изгибается кристальный мост, улавливающий и излучающий природный свет. Мост соединяет берег с каменной площадкой, утопленной в стене каньона на высоте 20 футов над водой. С противоположного конца изящные каменные арки обрамляют элегантные двустворчатые двери из стекла и латуни.

Каньон глубиной 200 фт., тогда как сама река лишь 10 фт. глубиной. Кристальный мост безопасен для перехода и ведёт к двустворчатой двери (область S1). Днём мост пылает золотым светом солнца; ночью он мерцает бледным лунным сиянием (тусклый свет).

Перевал Звёздолит

Когда портал перевала Звёздолит на Астральный план и обратно был повреждён землетрясением и начал давать сбои, гитъянки не смогли его починить и покинули форпост. Вскоре он превратился в забытые руины, населённые лишь модронами, оставленными гитьянками.

До недавнего времени латунный дракон Илаган полагался на модронов, чтобы те помогали ему строить логово. С тех пор он уничтожил многих из них.

Особенности перевала Звёздолит

Если не оговорено иное, то в перевале Звёздолит действуют следующие особенности.

Двери из стектали

Все двери в комплексе изготовлены из магического материала, называемого стекталь. Он обладает текстурой и прозрачностью стекла, но невероятной прочностью. Двери имеют иммунитет ко всему урону.

Некоторые двери запечатаны магией (это отмечено на картах «Перевал Звёздолит, нижний уровень» и «Перевал Звёздолит, верхний уровень»). На каждой такой двери выгравирован тёплый на ощупь глиф в форме звезды. Чтобы открыть запечатанную дверь, нужен либо глиф-карта, либо заклинание Стук.

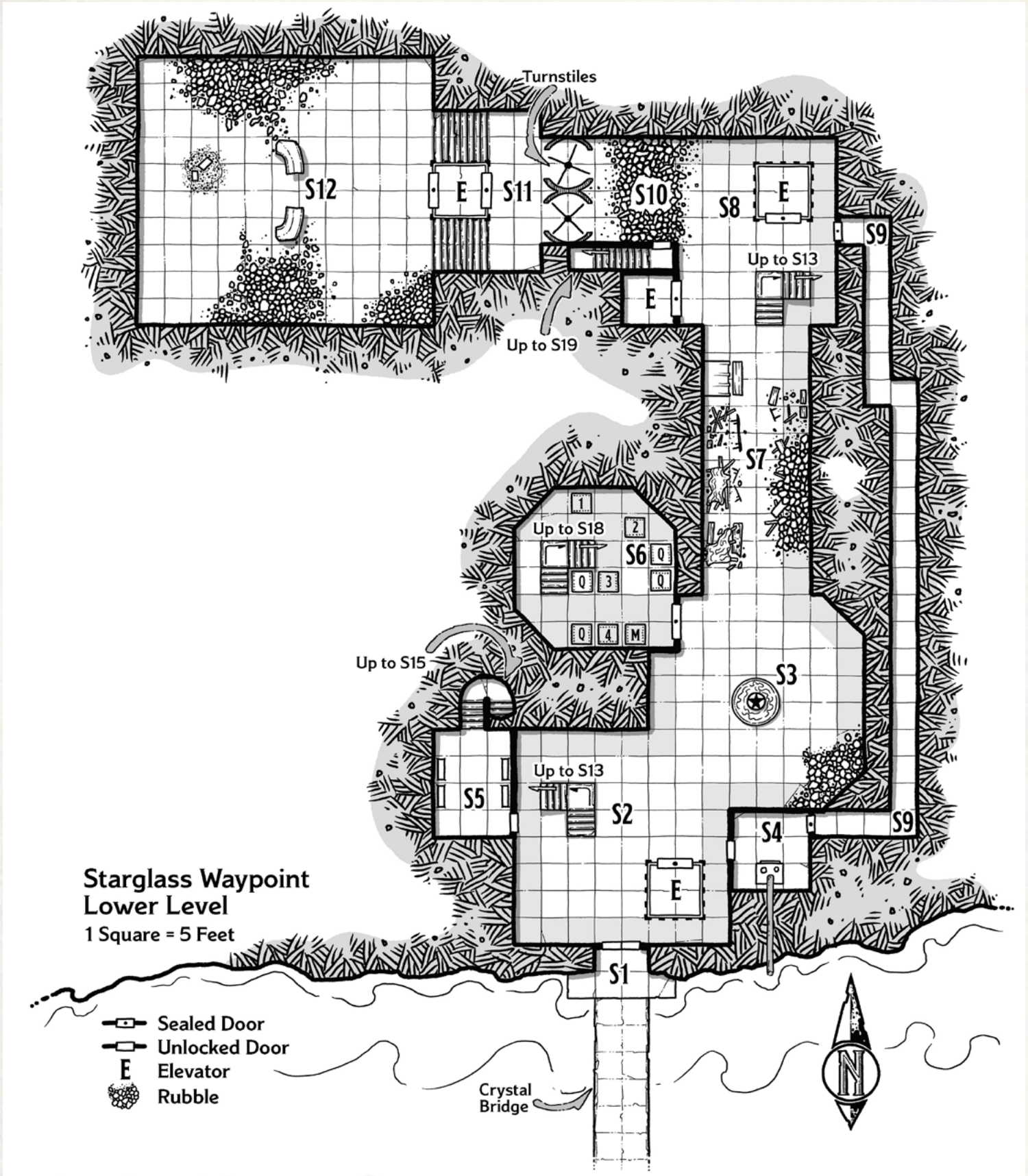
Глиф-карты. Глиф-карта — это керамическая пластина размером примерно с игральную карту. На ней выгравирован звёздчатый глиф, инкрустированный голубым кристаллом; этот глиф совпадает с глифом на запечатанных дверях перевала Звёздолит. Персонал форпоста и гости пользовались глиф-картами, как пропусками. Сейчас такие карты можно найти в разных местах внутри форпоста.

Если коснуться запечатанной двери глиф-картой, то дверь разблокируется и остаётся открытой 1 минуту. После открытия её можно подпереть, чтобы она не закрылась снова.

Уровни и лифты

Форпост состоит из верхнего и нижнего уровней; астральные врата (область S12) расположена на 10 фт. ниже нижнего уровня. Стеклянные лестницы соединяют эти уровни, равно как и четыре лифта, приводимые в движение магией и скрытыми шестернями.

Лифты. Каждый лифт представляет собой механическую платформу внутри двухэтажной шахты с герметичными раздвижными дверями из стектали (см. «Двери из стектали» выше). Оказавшись в лифте, существо может приказать ему подняться или опуститься действием магия, произнеся или показав жестом слова «вверх» или «вниз» на любом языке. Двери лифта нужно открывать и закрывать вручную. Перемещение между этажами занимает 6 секунд.



Карта «Перевал Звёздолит, нижний уровень»
Dyson Logos
Оригинальная версия
Версия для игрока

Освещение

Если не указано иное, то магические хрустальные бра, прикреплённые к стенам, заливают все помещения комплекса ярким светом. Существо может включить или выключить бра лёгким постукиванием.

Стены, полы и потолки

Стены, полы и потолки выполнены из гладкого серого камня и толстых панелей матового голубого стекла. Высота потолков составляет 20 фт. в двухэтажных помещениях (области S2, S3, S7 и S8), 60 фт. в астральных вратах (область S12) и 10 фт. во всех остальных местах.

Области нижнего уровня

Области далее находятся на карте «Перевал Звёздолит, нижний уровень».

S1: Двери из стекла и латуни

Входные двери, ведущие в атриум (область S2), не заперты и ничем не загорожены. Они легко распахиваются на хорошо смазанных петлях.

S2: Атриум

В этом атриуме стеклянная лестница поднимается на 10 футов к балкону, который опоясывает периметр атриума. В герметичной конструкции из металла и стекла находится подъёмник, который может подниматься к балкону. Стеклянные двери ведут на восток и запад. На северо-востоке находится помещение с кристальным фонтаном в центре.

Фонтан описан в области S3. Балкон описан в области S13. Особенности перевала Звёздолит содержат информацию о бра и лифте.

S3: Двор с фонтаном

В центре двора расположен изящный кристальный фонтан. Его украшает статуя рыцаря в шлеме и богатых доспехах; руки статуи сомкнуты на рукояти кристального двуручного меча, остриё которого упирается в землю у её ног. В одном из углов лежит груда обломков — туда обрушилась часть нависающего балкона. К северу тянется 20-футовый проход, заваленный осколками и остатками торговых лавок. На западной стороне двора установлена широкая раздвижная стеклянная дверь.

Раздвижная дверь, ведущая в кладовую (область S6), открывается только с помощью глиф-карты (см. Особенности перевала Звёздолит). Торговая галереия описана в области S7, а балкон — в областях S13 и S16.

Кристальный фонтан. При тщательном осмотре воды видно, что она стоячая и мутная. Если воду потревожить, скрывающийся в фонтане враждебный элементаль воды нападает на персонажей из засады.

Изучение статуи. Действием изучение персонаж может осмотреть статую и совершить проверку Интеллекта (История) со Сл. 15. При успехе он узнаёт, что статуя изображает Гит — легендарную воительницу, освободившую свой народ (гитьянки и гитцерай) от тирании иллитидов.

Сокровища. Персонажи, потратившие 10 минут на поиск в фонтане, находят глиф-карту и 25 зм.

S4: Кузница

Ржавые инструменты свисают с крюков на стенах этой пыльной мастерской. Дверь в восточной стене закрыта. У южной стены стоит большая чугунная печь. Из верхней части печи поднимается металлическая труба диаметром в 1 фут, которая, поднявшись на 2 фута, уходит в стену. Печь издаёт странный дребезжащий звук.

Гитьянки-кузнецы ковали здесь инструменты и доспехи. Внутреннее пространство печи вмещает 1 среднее существо или 2 маленьких существ; её труба слишком узка, чтобы туда вошло существо маленького или среднего размера.

Дребезжание исходит от напуганного модрона дуодрона, прячущегося внутри печи. Персонажи, открывшие железные дверцы печи, обнаружат равнодушного модрона, который владеет языком модронов и общим языком жестов.

Дуодрон прячется от Илагана и предпочитает, чтобы его оставили в покое. Если персонажи будут его донимать, то дуодрон извлекает из слота в своём корпусе глиф-карту (см. Особенности перевала Звёздолит) и вручает её им, показывая, что больше никакой информации или сокровищ у него нет. Дуодрон сражается только в случае самозащиты.

S5: Библиотека

Примерно сферическое существо с большим центральным глазом и 4 щупальцами с глазами парит в центре этой комнаты. Оно зависает между четырьмя пустыми книжными шкафами со стеклянными дверцами. По северной стене вверх ведёт лестница.

Парящее существо — настороженный наблюдатель, ошибочно призванный охранять шкафы, а не книги. Когда гитьянки покинули перевал Звёздолит, они вывезли все книги, чтобы их не украли и не повредили. Изначально наблюдатель равнодушен, но становится враждебным и сражается с любыми существами (кроме гитьянок или модронов), которые тревожат шкафы.

Существо телепатически сообщает следующее, если его расспросить:

Старый форпост. Перевал Звёздолит был построен гитьянками и модронами вокруг планарных врат. Наблюдатель никогда не покидал эту комнату и не знает местоположения врат.

Смотрители-модроны. Гитьянки оставили форпост много лет назад, но поручили модронам поддерживать его в порядке.

Новичок-дракон. Около года назад в форпост прибыл дракон с латунной чешуёй и обосновался здесь. Модроны с трудом находят с ним общий язык, но пытаются держать дракона в хорошем настроении.

S6: Охраняемые припасы

Эта почти восьмиугольная комната заполнена запечатанными ящиками с металлической окантовкой. Стеклянная лестница поднимается к нависающему уровню; сверху доносится тихое гудение.

Лестница ведёт к пункту охраны (область S18).

Ящики. Их расположение показано на карте «Перевал Звездолит, нижний уровень». Четыре ящика (помеченные цифрами 1–4) настоящие. Четыре ящика, помеченные буквой Q, на самом деле являются модронами квадронами, у которых втянуты ноги, а оружие скрыто. Их нет, если они были ранее привлечены в область S18. Любой персонаж с пассивной Внимательностью 14+ распознаёт замаскированного квадрона, оказавшись от него на расстоянии 5 футов. Ящик, помеченный буквой M, на самом деле представляет собой мимика, мечтающего о вкусной добыче, поскольку модронов он не ест.

Если кто-нибудь, кроме модрона или гитьянки, попытается вскрыть любой настоящий ящик или мимика, то квадроны атакуют. В остальном они равнодушны к незваным гостям и сражаются лишь для самозащиты. Они знают модронский и общий язык жестов.

Сокровища. Четыре настоящих ящика содержат товары, оставленные гитьянками; Илаган не понял, что

в них есть ценности, поэтому ещё не перенёс их в свою сокровищницу:

Ящики 1 и 2 содержат по 100 рационов, магически сохранённых и съедобных, несмотря на десятилетний срок хранения.

Ящик 3 содержит 49 серебряных слитков для торговли весом по 5 фунтов каждый (25 зм за слиток). Одного слитка недостаёт — он лежит в провале в области S24.

Ящик 4 заполнен часовыми шестерёнками, пружинами, цепями и прочими запасными деталями для лифтов заставы. Среди этой груды деталей находится плоская сосновая коробка с механистическим амулетом.

S7: Торговая галерея

Семь торговых прилавков выстроены вдоль стен этого 20-футового прохода. Пять из них находятся в различной степени ветхости; ещё два раздавлены обломками частично обрушившегося балкона у восточной стены. Высоко на западной стене расположены два закрытых окна.

См. области S13 и S17 для описания балкона.

Сокровище. Персонаж, который роется в прилавке в течение 1 минуты (или 1 часа, если прилавок погребён под завалом), может действием поиск совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 13; при успехе он находит сокровище. Как только сокровище прилавка найдено, ничего ценного там более не остаётся.

Первый прилавок, который осмотрят персонажи, пуст. Сокровища остальных прилавков персонажи находят в следующем порядке:

- Кристальная шкатулка (20 зм), в которой 4 зелья понимания;
- Золотое кольцо с гелиотропами (250 зм);
- Гобелен с изображением красного дракона (750 зм);
- Зелье лечения (большое);
- Огненный опал (цена 1 000 зм);
- Мифрильный доспех (кираса).

Окна. Окна выходят в проход на высоте 13 футов над полом западной стены. Они изготовлены из стеклатали (см. Особенности перевала Звёздолит). Через окна видно две роскошные спальни (области S21 и S22).

S8. Дозор Илагана

Стеклянная лестница и лифт, заключённый в стеклянный колпак, поднимаются к 10-футовому балкону, опоясывающему северную и восточную стены этого атриума. Раздвижная дверь ещё одного лифта встроена в западную стену, в юго-западном углу. В восточной стене закрыта дверь. Тоннель, ведущий на запад, завален аккуратно сложенными обломками высотой и шириной 20 футов. Хотя атриум кажется необитаемым, вас не покидает ощущение, что за вами наблюдают!

Когда персонажи впервые попадают сюда, наделённый разумом сумка пожирания из астральных врат (область S12) вновь телепатией обращается к ним:

«Вы уже близко. За завалом находится сокровищница дракона. Там вы найдёте меня.»

Илаган, молодой латунный дракон, наблюдает за группой изнутри завала (область S10).

S9. Коридор технического обслуживания

Дверь открывается, и вы видите узкий извилистый коридор, заполненный радужным туманом.

Когда форпост занимали гитъянки, модроны использовали этот коридор, чтобы обходить людные участки. Коридор считается слабо заслонённой местностью из-за радужного тумана — необъяснимого явления.

Пока существо находится в зоне действия тумана и в течение 1 минуты после выхода из неё, оно получает состояние отравленный, проявляющееся сильной тошнотой и дезориентацией. Газ не распространяется на другие части форпоста. Его можно временно рассеять с помощью панели управления в станции безопасности (область S18).

S10: Дракон в завале

Йлаган воздвиг 10-футовую по толщине стену из обломков высотой и шириной 20 фт., чтобы перекрыть проход к своей сокровищнице в астральных вратах (область S12). Благодаря своей скорости копания он легко проходит сквозь этот завал и умеет быстро восстанавливать стену позади себя (или вокруг себя), чтобы никто не прорвался внутрь.

Когда персонажи приходят сюда впервые, молодой латунный дракон закапывается в завале вместе с призванным им элементалем земли, вызванным с помощью камня контролирования земляных элементалей из его сокровищницы. Элементаль подчиняется приказам дракона. У обоих имеется полное укрытие. Пока они зарыты, Илаган использует слепое зрение, а элементаль — чувство вибрации, чтобы ощущать происходящее по ту сторону стены.

Отыгрыш Илагана. Враждебно настроенный молодой дракон считает, что персонажи возвращаются в астральные врата (область S12), чтобы снова украсть часть его сокровищ, поскольку им это уже однажды удалось. Действием влияние персонаж может попытаться убедить Илагана, что они не виновны в кражах, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл. 17.

Убедившись, что герои не те воры, которых он ищет, Илаган вступает с ними в бой только если они угрожают ему или его кладу. Кроме того, он просит их помочь найти похитителя, крадущего драгоценные камни из его сокровищницы. Если персонажи требуют награду, Илаган предлагает им волшебный плащ (плащ множества стилей из его сокровищницы) в обмен на помощь.

Илаган скептически относится к утверждению, будто сумка телепатией заманила персонажей в перевал Звёздолит, однако он достаточно умён, чтобы знать — некоторые магические предметы бывают разумны, и потому не отмахивается от этой идеи. Если герои предлагают купить сумку, Илаган готов продать её за 2000 зм или иными ценностями. Заключив сделку, дракон настаивает, чтобы персонажи оставались на месте, пока он принесёт сумку.

Йлаган в бою. Если из слов или действий героев становится ясно, что они собираются убить его или разграбить сокровищницу, то Илаган, оставаясь в укрытии, выпускает своё *Сонное дыхание*, стараясь задеть как можно больше противников. Затем он вырывается из завала и атакует тех, кого газ не усыпил.

Каждый раз, когда в начале своего хода Илаган оказывается окровавленным, то он совершает спасбросок Мудрости со Сл. 10. При провале срабатывает инстинкт самосохранения, и дракон спасается бегством по самому безопасному пути — возвращается к сокровищнице (область S12) или покидает форпост целиком. Жизнь для него важнее сокровищ, но он затаивает обиду на тех, кто заставил его бежать.

Расчистка завала. Один персонаж способен расчистить куб завала с ребром 5 фт. за 10 минут. Несколько персонажей, работая вместе, сокращают это время пропорционально их числу.

Секретная дверь. Обломки закрывают дверь в южной стене; за ней лестница ведёт вверх в коридор (область S19).

Justine Jones
Оригинал

S11: Проход

Два каменных турникета от пола до потолка преграждают путь к астральным вратам (область S12). Стенки турникетов можно вручную повернуть против часовой стрелки, чтобы прошло существо размером большое или меньше. Для больших существ (включая Илагана) турникеты считаются труднопроходимой местностью.

К западу от турникетов существа могут спуститься на 10 фт. в астральные врата (область S12) по лифту со стеклянными стенами или по лестницам, которые его обрамляют (см. Особенности перевала Звёздолит).

S12: Астральные врата

Стены этого обширного зала сужаются внутрь и сходятся на высоте 60 футов, образуя вершину пирамидальной конструкции. Вдоль стен громоздятся кучи обломков. В центре комнаты возвышается 20-футовая арка из пурпурного камня с разломом в верхней части. Из расколотых половин арки вырываются яркие пурпурные искры, поднимающиеся вверх, словно дым. За аркой аккуратной грудой сложена сокровищница дракона.

Обломки создают труднопроходимкю местность.

Астральные врата. Пурпурная арка когда-то служила двусторонним порталом в гитъянкийский город на Астральном плане, но теперь она безнадёжно повреждена и работает неправильно. Существо, вошедшее в пространство между половинами арки или начинающее там свой ход, получает 11 (2к10) урона психической энергией.

Сокровищница дракона. Если Илаган ещё не отступил в этот зал, то его сокровище остаётся без охраны. Оно включает:

- 600 зм, 9000 см и 45000 мм россыпью;
- Бронзовый сосуд с 8 дефектными рубинами (50 зм каждый) и серебряным ожерельем с лунными камнями в виде капель (750 зм);
- 7 нефритовых сфер (100 зм каждая), на каждой инфернальным языком выгравировано название слоя Девяти преисподних — Авернус, Дис, Минаурос, Флегетос, Малболг, Маладомини и Кания (сферы Стигии и Нессуса отсутствуют в коллекции Илагана);
- Сумка пожирания, выглядящий как пустая сумка хранения (см. «Краснум» ниже);
- Аккуратно сложенный плащ множества стилей;
- Копьё +1;
- Камень контролирования земляных элементалей.

Краснум. Найденный «Краснум» ведёт себя как обычная сумка пожирания: предметы, которые мешок поглощает и затем проглатывает, выбрасываются в Дальний предел и теряются навсегда.

Justine Jones
Оригинал

Области верхнего уровня

Ниже описанные области соответствуют карте «Перевал Звёздолит, верхний уровень».

S13: Балкон

Этот балкон высотой 10 фт. возвышается над восточной частью нижнего уровня заставы (области S2, S3, S7 и S8). Балкон вырезан из гладкого камня, а его перила высотой 3 фт. выполнены из натянутых металлических тросов, протянутых между латунными столбиками, установленными через каждые 5 фт.

Землетрясения привели к обрушению балкона в двух местах — см. области S16 и S17.

S14: Заброшенный сад

Волшебный свет наполняет это прямоугольное помещение. Свет исходит от 3 стеклянных куполов, закреплённых на потолке, над клумбой для растений шириной 5 футов и длиной 20 футов, переполненным гниющей растительностью.

При более тщательном осмотре клумбы среди лиан можно заметить 2 ржавых выступа — это распылителей воды, из которых теперь лишь капает ржавая вода.

Если какой-либо персонаж приблизится к клумбе на 5 фт., то прочитайте:

Гниющая растительность собирается в две извивающиеся массы, которые медленно движутся к вам.

Лианы превращаются в 2 ползающих насыпей, которые сражаются с незваными гостями. Эти существа преследуют бегущую добычу, но через час, если их не уничтожить раньше, рассыпаются безжизненной растительностью.

S15: Круг телепортации

На полу в этой пустой комнате начертан круг диаметром 10 футов, в который вплетены геометрические символы и магические глифы.

Круг на полу является постоянным кругом телепортации (см. заклинание Круг телепортации в Книге игрока).

S16: Обрушенный балкон

Часть балкона здесь обрушилась, образовав разрыв шириной 10 фт. Существо, которое пытается перепрыгнуть разрыв и терпит неудачу, падает на 10 фт. вниз в область S3.

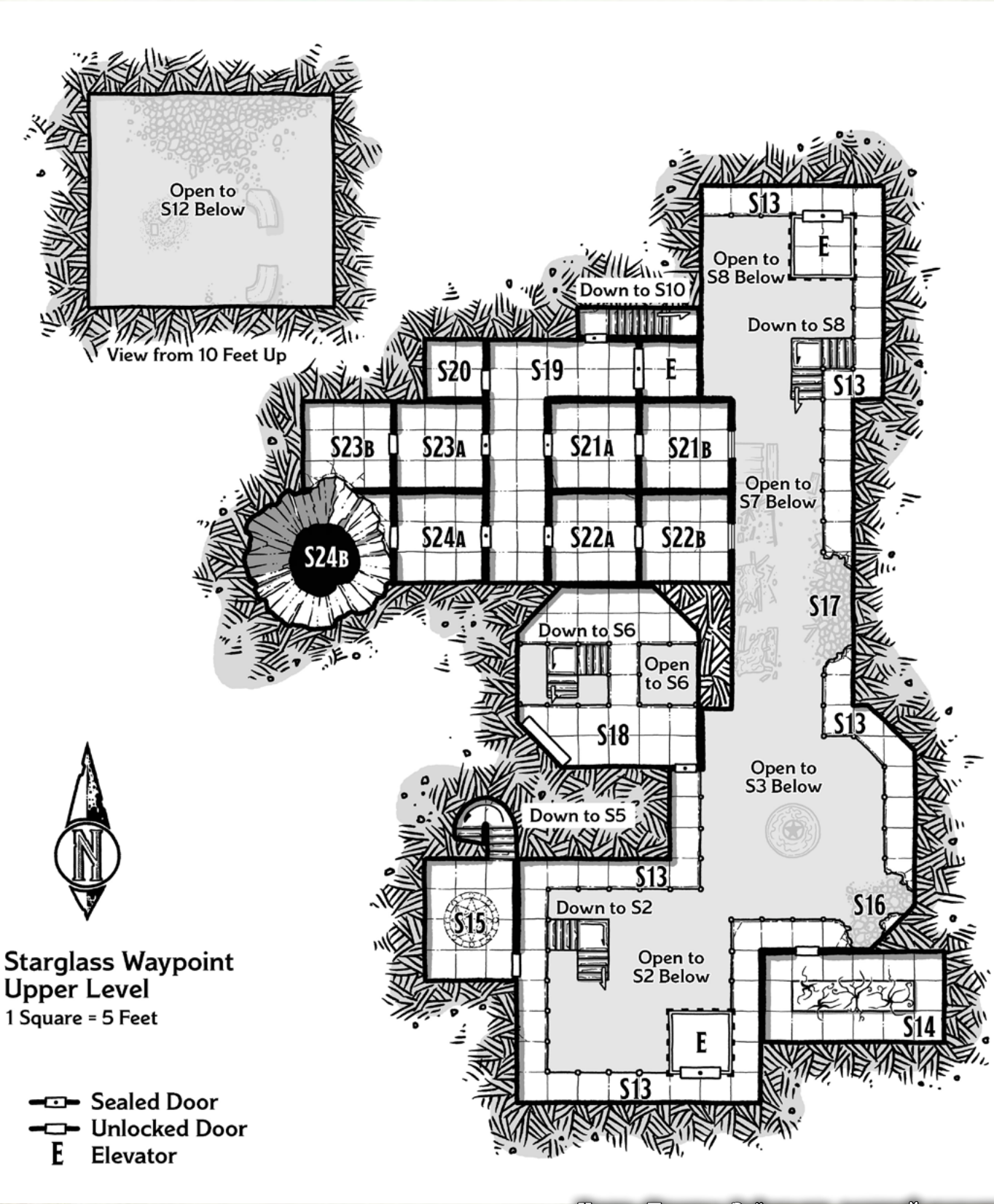
S17: Обрушенный балкон

Участок балкона длиной 15 фт. здесь обрушился. Существо, которое пытается перепрыгнуть разрыв и терпит неудачу, падает на 10 футов вниз в область S7.

S18: Станция безопасности

Это сложная локация, поэтому внимательно изучите её, прежде чем зачитать игрокам следующий текст для описания сцены:

Помещение ярко освещено кристаллическими бра, равномерно расставленными вдоль стен. Пол представляет собой большой балкон, нависающий над кладовой на нижнем уровне; их соединяет стеклянная лестница. По периметру балкона между латунными стойками натянуты кабели, образуя перила. У юго-западной стены стоит гудящая металлическая панель с несколькими переключателями и мигающей красной лампочкой на наклонной панели. Над ним закреплена овальная пластина тёмного стекла. Рядом с пультом нервно переминается угловатое существо — дуодрон, сжимающий в одной из своих механических рук небольшую керамическую карту.



Карта «Перевал Звёздолит, верхний уровень»
Dyson Logos
Оригинальная версия
Версия для игрока

Существо у пульта, модрон дуодрон, относится к незваным гостям равнодушно. Он знает модронский и общий язык жестов. Если на дуодрона нападут, то он издаст громкий крик помощи, и 4 модрона квадрона из кладовой внизу (область S6) поднимутся, чтобы его защитить. Дополнительные сведения о консоли см. в разделе «Использование панели» ниже.

Используя глиф-карту (см. Особенности перевала Звёздолит), дуодрон отступил сюда, чтобы избежать разъярённого латунного дракона. Затем он включил беззвучную тревогу, из-за чего лампочка на панели начала мигать красным.

Прибытие Каары. Беззвучная тревога вызывает ответ гарнизона гитъянок на Астральном плане. В момент по вашему выбору законопослушная нейтральная гитъянки рыцарь по имени Каара Валрет телепортируется в помещение, занимая свободное место как можно ближе к пульту. Опишите её появление так:

> Серебристые искры закручиваются в воздухе и сливаются в изможденную, зеленокожую фигуру в затейливых латных доспехах, сжимающую серебряный двуручный меч.

Каара знает языки гитский язык и общий язык жестов. Последний она использует, чтобы общаться с любым существом, не владеющим гитским, пытаясь выяснить, что происходит.

Первоначально Каара равнодушна к персонажам, пока те не сражаются с модронами или не признаются во враждебных намерениях против них; в этом случае она становится враждебна к персонажам и защищает модронов.

Вежливая, но непокладистая, Каара хочет лишь узнать причину тревоги и вернуться на Астральный план. Её не интересует ни задание персонажей, ни претензии дракона на форпост. Если персонажи расскажут о жестокости Илагана к модронам, Каара заявит, что сообщит о поведении дракона союзникам на Астральном плане, но не даст обещаний о вмешательстве гитъянок. Приказов она не принимает, а если персонажи обращаются с ней грубо, Каара попытается запугать их, чтобы выгнать из форпоста, — однако до боя без явной провокации не дойдёт.

Использование панели. Панель — причудливый образец технологий модронов. Любой персонаж, который тратит 1 минуту на её изучение, выполняя действие изучение, может совершить проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 15. При успехе персонаж понимает, какие переключатели и регуляторы нужно задействовать, чтобы активировать каждую из функций, описанных ниже (сигнализация, призвавшая Каару, не может быть запущена повторно). Если персонаж, не добившийся успеха в этой проверке, начнёт щёлкать тумблерами или крутить ручки, бросьте по таблице «Неисправности панели», чтобы определить результат.

Панель — большой объект (18 КД, 27 хитов), а расположенный над ним экран — средний объект (11 КД, 4 хита). Оба имеют иммунитет к урону ядом и психической энергией и уязвимость к урону электричеством.

Переключатели и регуляторы на панели управляют следующими функциями:

Включить громкоговоритель. Вы произносите короткое сообщение (до 25 слов), которое транслируется во всех помещениях перевала Звёздолит. Сообщение можно передать собственным голосом или механическим голосом, который переведёт его на модронский.

Создать сенсор. Вы создаёте невидимый сенсор в одном из следующих мест (на выбор): атриум (область S2), двор с фонтаном (S3), торговая галерея (S7), астральные врата (S12) или жилой коридор (S19). Сенсор размещается так, чтобы давать свободный обзор места; изображение выводится на экран над пультом. Через сенсор можно видеть, но не слышать. Он существует 10 минут или до следующего применения этой функции.

Включить полёт. Вы запускаете магический эффект: в течение следующих 10 минут каждое существо в перевале Звёздолит получает скорость полёта, равную своей скорости, и может парить, но только находясь внутри форпоста. Когда эффект заканчивается на существе, не способном удержаться в воздухе иным способом, оно мягко опускается и безопасно приземляется.

Выпустить газ. Вы выпускаете газ из технического коридора (область S9); из пульта глубокий голос на гитском произносит: «Газ выпущен!». Коридор остаётся чистым 24 часа, после чего газ возвращается.

Неисправности панели

1к12	Неисправность
1	Панель выключается. Её невозможно снова включить, и все его функции больше не доступны.
2-3	Все существа в пределах 5 фт. от панели получают 3 (1к6) урона излучением, когда из пульта вылетают искры.
4-6	В областях S6 и S18 оглушительно ревёт сирена в течение 1 минуты или пока панель не будет уничтожена. Все существа в этих местах получают состояние оглохший, пока сирена звучит.
7-9	Случайно срабатывает одна из функций панели. Бросьте 1к4, чтобы определить, какая: 1 — Включить громкоговоритель; 2 — Создать сенсор (в области S12); 3 — Включить полёт; 4 — Выпустить газ.
10-12	В свободном месте как можно ближе к пульту появляется враждебный синий слаад, высвободившийся из внепространства. Он атакует любое существо, которое увидит. Если эта неисправность уже произошла, то перебросьте.

S19: Коридор спален

Этот Г-образный коридор заканчивается лифтом на одном конце, а от него отходят ещё пять дверей. Среди кристальных бра, закреплённых на стенах, одно рядом с дверями лифта, похоже, неисправно — оно хаотично мерцает.

Прикосновение к мерцающему бра навсегда гасит его свет. Остальные кристальные бра продолжают заливать коридор ярким светом.

S20: Туалет

В комнате стоят две деревянные скамейки, каждая из которых расположена над каменным люком, закрывающим выгребную яму шириной 2 фт. и глубиной 30 фт. В комнате больше ничего интересного нет.

S21: Безупречная роскошная спальня

Этот роскошный люкс состоит из 2 комнат, разделённых прозрачной раздвижной стеклянной дверью. Западная комната оформлена как гостиная: мягкие диваны и кресла, сервировочный столик с хрустальными графинами и бокалами, а также вешалка для одежды. В восточной комнате стоят удобная кровать с балдахином, платяной шкаф, отдельно стоящее зеркало и керамическая ванна на ножках-когтях, спрятанная за трёхсекционной ширмой. Окно в восточной стене выходит на торговую галерею комплекса. Стены во всём люксе инкрустированы золотом, образующим изящные геометрические узоры.

Люкс пуст. Дверь между зонами S21a и S21b, как и прочие двери комплекса, сделана из стектали (см. Особенности перевала Звёздолит) и раздвигается, когда существо приближается к ней на 1 фт. Стектальное окно, выходящее на торговую галерею (зона S7), не открывается.

Сокровища. Каждый 5-футовый участок стены содержит золота на 100 зм, которое персонаж может выковырять за 1 час. Другие ценности включают 2 хрустальных графина (250 зм каждый) и 8 хрустальных бокалов (25 зм каждый).

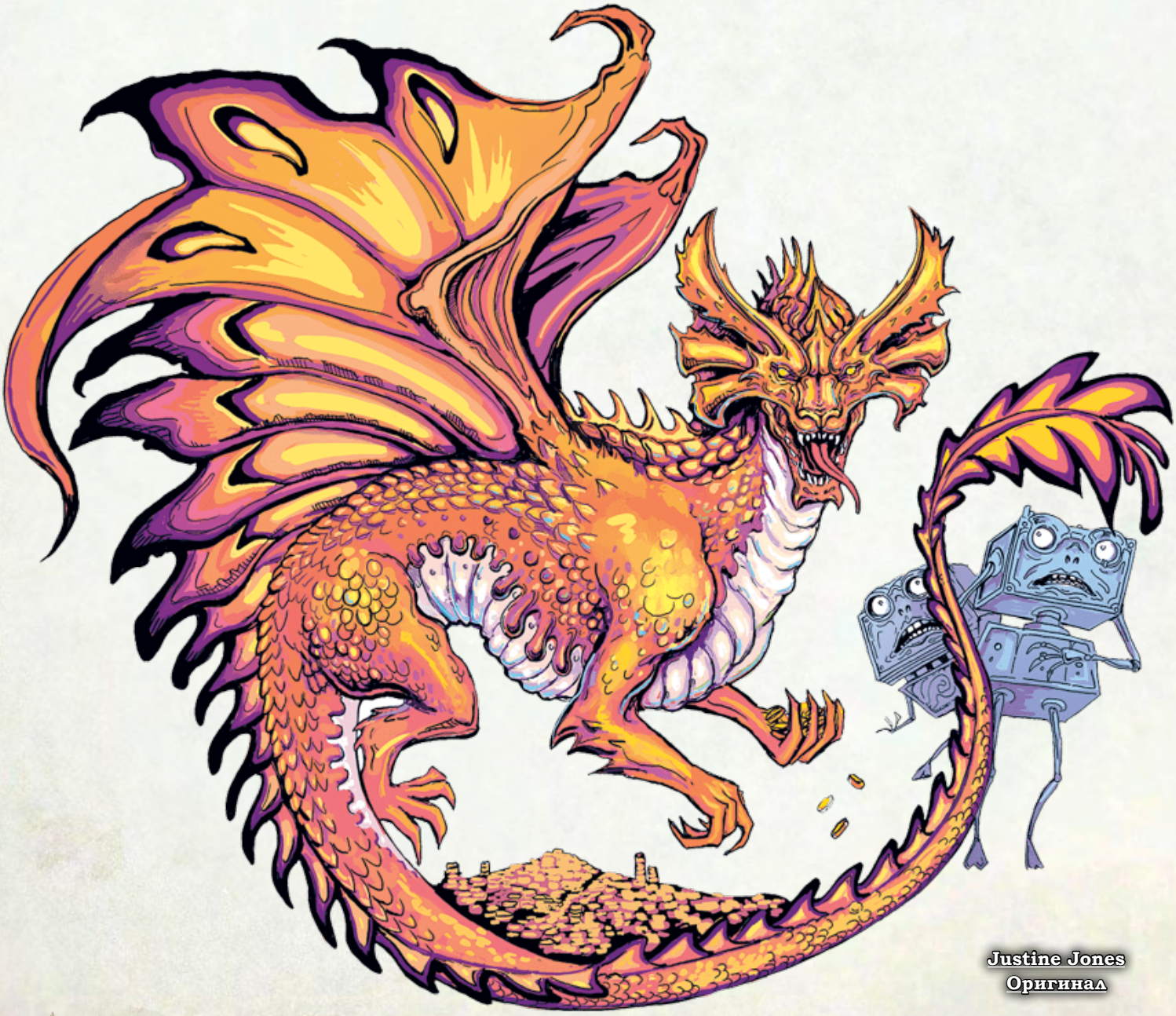
S22: Отдых в роскошной спальне

Этот двухкомнатный люкс выглядит так же, как зона S21, и содержит такое же сокровище. Кроме того, в западной комнате находятся 3 модрона тридрона, укрывшиеся здесь от ярости Илагана. Тридроны равнодушны к персонажам и у каждого есть своя глиф-карта (см. Особенности перевала Звёздолит).

Тридроны знают модронский язык и общий язык жестов. Пользуясь последним, они умоляют персонажей защитить их от ярости Илагана. Хотя они не знают текущего местоположения дракона, модроны сообщают следующее:

Сведения о перевале Звёздолит. Перевал Звёздолит был построен гитъянки и модронами. Почти 100 лет гитъянки использовали форпост как ясли — защищённое и изолированное место для воспитания и обучения своих детей. Глубоко внутри форпоста находились астральные врата, позволявший гитъянки свободно приходить и уходить из Астрального плана. 9 лет назад, после того как землетрясение повредило портал, гитъянки покинули форпост, оставив его модронов-смотрителей.

Прибытие Илагана. Год назад, когда Илаган прибыл и сделал форпост своим логовом, модроны начали переоборудовать его под нужды дракона.



Justine Jones
Оригинал

Ярость Илагана. Дракон хранит своё сокровище в комнате с астральными вратами (зона S12). Совсем недавно сокровище начало исчезать. Не сумев найти вора, Илаган обвинил модронов в краже и в ярости уничтожил несколько из них. Затем он завалил проход к своим сокровищам обломками и начал охотиться на оставшихся модронов. Эти тридроны пытались добраться до станции безопасности (зона S18), надеясь с помощью консоли послать сигнал бедствия в крепость гитъянки на Астральном плане. Дракон преградил путь, поэтому тридроны отступили в этот роскошный люкс, надеясь, что дракон заберёт оставшееся сокровище и покинет форпост.

S23: Разгромленный роскошный люкс

Этот люкс состоит из двух помещений, разделённых раздвижной дверью из стекстали. Мебель в обеих комнатах расколота вдребезги, и пол усыпан щепками, порванной тканью, осколками хрусталя и керамики, а также кусками разбитых зеркал. Даже стены, украшенные геометрическими узорами с золотыми инкрустациями, пострадали; южная стена западного помещения частично обрушилась.

Дверь между зонами S23a и S23b изготовлена из стекстали (см. Особенности перевала Звёздолит); она раздвигается, как только существо оказывается в пределах 1 фт. от неё.

В западном помещении обитает враждебный невидимый охотник. Когда персонажи входят в люкс, он взмывает к ним, а открывающаяся раздвижная стекстальная дверь выдаёт его присутствие. Гитъянки использовали призванных элементалей воздуха для уборки роскошных апартаментов. После того как гитъянки покинули перевал Звёздолит, эти элементали слились в невидимого охотника и вышли из-под контроля. Охотник сражается, пока не будет уничтожен.

Провал. За обрушенной стеной находится естественно образовавшийся провал (см. зону S24).

Сокровища. Каждый 5-футовый участок стены содержит золота на 100 зм, которое персонаж может выковырять за 1 час. Других ценностей в люксе нет.

S24: Ограбленный люкс и провал

Этот роскошный люкс состоял из двух комнат, разделённых раздвижной стеклянной дверью. Западная комната обрушилась в провал, тогда как восточная выглядит разорённой. Обстановка восточной комнаты включает мягкие кушетки и кресла, сервировочную тележку, вешалку для одежды и письменный стол с выдвинутыми ящиками. Стены украшены выгравированными геометрическими узорами.

При тщательном осмотре стен можно обнаружить, что кто-то с помощью ножа, зубила или подобного инструмента вырезал золотую инкрустацию из геометрических гравировок. Осталось лишь несколько крошек золота, которые ничего не стоят. Внимательный обыск мебели в восточной комнате не приносит ничего ценного и не даёт зацепок о грабителе.

Дверь между областями S24a и S24b выполнена из стекстали (см. Особенности перевала Звёздолит); она отъезжает в сторону, когда существо приближается к ней на 1 фт.

Провал. Землетрясение образовало здесь 60-футовый провал. Чтобы взобраться по его стенам без набора для лазания, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл. 15.

На дне провала крылатый кобольд по имени Богрех соорудил импровизированное жилище из ткани и обломков деревянной и керамической мебели. Неделю назад Богрех прокрался в форпост, избежал модронов и украл глиф-карту. С её помощью он проник в этот люкс и принялся его грабить. Сокровища он хранит в своём жилище и защищает их ценой жизни. В остальном он дружелюбен к другим существам.

Персонажи, знающие причину беспокойства Илагана, могут решить, что крылатый кобольд — вор, которого ищет дракон. Однако Богрех никогда не видел сокровищницу дракона (хотя жадный кобольд, безусловно, хотел бы узнать о ней больше). Если персонажи доставят кобольда Илагану для допроса, дракон быстро поймёт, что Богрех вор, но не тот, которого он ищет.

Сокровища. Коллекция Богреха следующая:

- Кинжал;
- Глиф-карта (см. Особенности перевала Звёздолит);
- Серебряный слиток для торговли (25 зм, 5 фунтов);
- Шар с золотой инкрустацией (1100 зм, 22 фунта);
- Кольцо прыжков.

Заключение

Если персонажи заполучат сумку пожирания, со временем они раскроют её истинную природу. Что они сделают с ней дальше — зависит только от них.

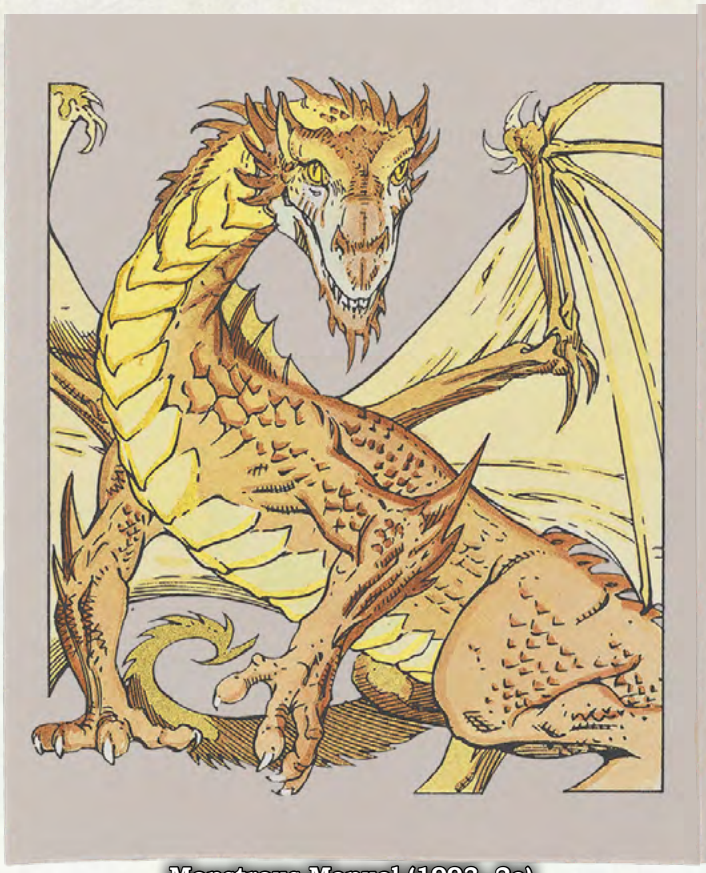
Если они сообщат Илагану, что сумка поглотила его драгоценные самоцветы, то дракон с облегчением принимает правду и раскаивается в своём отношении к модронам. Испытывая угрызения совести, он клянётся защищать оставшихся модронов и присматривать за ними.

Илаган позволяет персонажам сохранить сокровища, найденные в перевале Звёздолит, за исключением предметов из его личной сокровищницы.

История бронзовых драконов

На первый взгляд, иллюстрация бронзового дракона в Бестиарии 2025 года мало напоминает самые ранние изображения этого дракона. Однако при внимательном рассмотрении становится ясно, что маленькие рога и бахрома на голове дракона присутствовали с самого начала.

Dragons of Faith (1984)
Jeff Easley
Оригинал

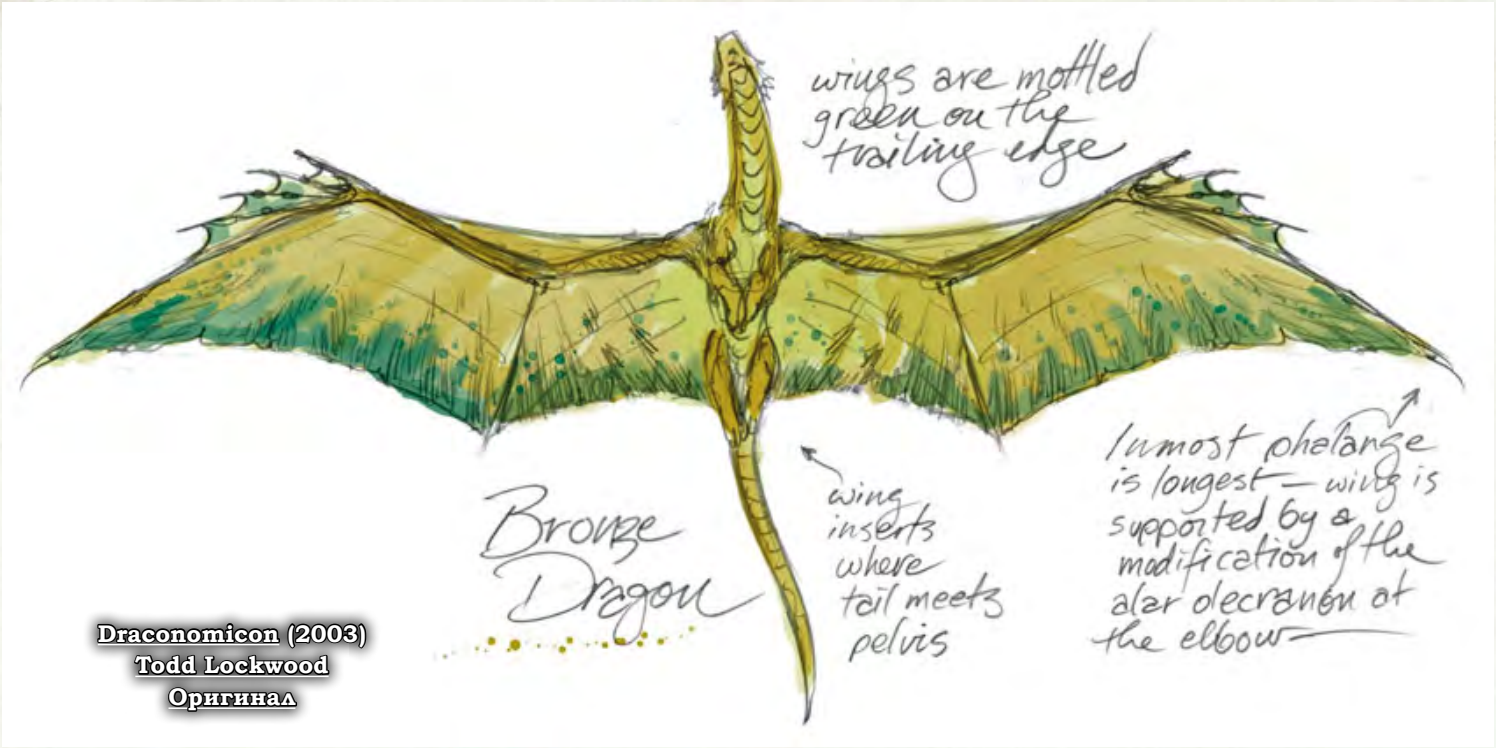


Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

Commander Legends: Battle for Baldur's Gate (2022)
Raoul Vitale
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Draconomicon 2 (2009)
Lars Grant-West
Оригинал

Бестиарий (2014)
Craig J Spearing
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Бестиарий (2025)
Matt Stewart
Оригинал

Justine Jones
Оригинал

Глава 5: Дракон Нажкира

Оригинальный текст The Dragon of Najkir.

Приключение для персонажей 7 уровня

Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.

Действие происходит в любом месте, где есть небольшие острова.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Остров дракона.** Приключенцы наняты для путешествия по морю к монастырю на острове Нажкир в поисках трёх выживших после кораблекрушения, один из которых — подруга подруги их подруги. Пропавшая (священница по имени Деви) использовала камни послания, чтобы сообщить о потоплении корабля драконом.
- **Монастырь.** После того как дракон Скалантас пытается потопить корабль персонажей, они прибывают в монастырь. Там они встречают дружественных монахов и находят выживших живыми и невредимыми. Эти ПМ объясняют, что дракон угрожает кораблям, которые пытаются подойти к острову или покинуть его.
- **Змея в монастыре.** Среди монахов живёт Ронном Даамос — убийца, который прибыл в Нажкир, скрываясь от наказания за свои преступления. Ронном — сын рыцаря, которому когда-то служил Скалантас, и дракон чувствует перед ним долг. Персонажам предстоит разоблачить преступления Роннома, чтобы Скалантас позволил кораблям покидать остров.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Если вы ведёте его для одного персонажа, прочитайте раздел «Запуск для одного персонажа».

Шаг 2. Прочтите раздел «Предыстория приключения» и «Монахи» для лучшего понимания. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Ознакомьтесь с картой корабля в Руководстве Мастера и со статблоками парусного корабля и гребной лодки в Книге игрока.

Шаг 4. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Ассасин
- Благородный
- Доппельгангер
- Козёл
- Молодой бронзовый дракон
- Обыватель
- Они
- Разведчик
- Священник

Запуск для одного персонажа

Вы можете провести это приключение для 1 персонажа 7 уровня. В идеале этот персонаж должен владеть как минимум 2 из следующих навыков:

- Акробатика
- Атлетика
- Анализ
- Медицина
- Внимательность
- Религия

Персонаж-одиночка получает Благословение одинокого чемпиона (см. Введение), чтобы компенсировать отсутствие товарищей.

Предыстория приключения

Бронзовый дракон Скалантас был воспитан домом Даамос, знатной семьёй людей. Когда он был вирмлингом, доблестная рыцарь-человек по имени Ишиллия Даамос учила его сражаться рядом с ней. Повзрослев, Скалантас служил её верховым животным. Когда 15 лет назад Ишиллия погибла в бою, обезумевший от горя Скалантас покинул дом Даамос.

Скалантас нашёл утешение в монастыре на острове Нажкир, куда Ишиллия любила уединяться от политики и насилия своей родины. Там Скалантас завязал дружбу с монахами, которая длится уже много лет. Дракон занял систему пещер под монастырём и начал собирать сокровища, поднимая их из затонувших кораблей среди обширных коралловых рифов острова. Монахи были благодарны дракону за его компанию и защиту.

Полгода назад к монастырю прибыло судно, доставившее Роннома Даамоса — сына Ишиллии Даамос. Ронном вырос, слушая рассказы матери о Нажкире, и сказал монахам, что ему необходимо скрыться от врагов своей семьи. Монахи согласились приютить его и его телохранителей сколько потребуется. Ронном был в восторге, узнав, что Скалантас, давний спутник его матери, тоже живёт на острове. Вскоре он стал дракону другом и доверенным лицом.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Аниш [Anish]	Аасимар, лидер монастыря	Обыватель, средний, ЗН	M15-17
Эшлин Маранта [Ashlyn Maranta]	Эльф, выжившая после кораблекрушения	Разведчик, средний, ХД	M11a
Деви Талзар [Devi Talzar]	Человек, выжившая после кораблекрушения	Священник, средний, НД	M11b
Эко и Мок [Eko and Mok]	Телохранители Роннома, притворяются людьми	Доппельгангер	M25
Кранина Орсо [Kranine Orso]	Тифлинг, капитан корабля персонажей	Благородный, средний, ХД	Начало приключения
Мирел Астафар [Mirel Astafar]	Человек, выдаёт задание и подруга	Благородный, средний, НД	Начало приключения
Ронном Даамос [Ronnom Daamos]	Человек, беглец, убийца	Ассасин, средний, НЗ	M26
Скалантас [Skalanthas]	Защитник острова	Молодой бронзовый дракон	M38
Триф Ламир [Treef Lameer]	Человек, выживший после кораблекрушения	Благородный, средний, ХН	M11c
Вин [Veen]	Подруга Роннома	Они	M26

Мрачное прошлое

Ни Скалантас, ни монахи не знают, что до недавнего времени Ронном возглавлял гильдию убийц, совершавшую политические убийства за оплату. Враждующие фракции объединились, чтобы уничтожить гильдию, ликвидировав большинство её убийц, но Ронном и его телохранители сумели бежать и скрылись на Нажкире.

Под влиянием Роннома Скалантас стал территориальным и начал угрожать кораблям, подплывающим слишком близко к острову. Шесть дней назад Скалантас потопил судно, которое, по мнению дракона, оказалось слишком близко к Нажкиру. Трое выживших добрались до берега и вышли по тропе к монастырю.

Монахи накормили и приютили выживших. Один из них увидел Роннома, узнал в нём разыскиваемого преступника и рассказал об этом остальным. Разговор услышал монах и сообщил об этом Анишу, аббату монастыря. Аббат Аниш встретился с Ронномом наедине и попросил покинуть Нажкир мирно. Ронном отказался.

Начало приключения

Приключение начинается на большом острове Скагонь, в прибрежной таверне под названием «Улыбающаяся рыба». Персонажи встречаются со своей давней подругой Мирель Астафар (благородный, человек, средняя, НД). Она богатый торговец и хорошо одета.

Вы прибываете в таверну «Улыбающаяся рыба» и находите Мирель Астафар, удобно устроившуюся в кабинке. На столе перед ней стоят сытное блюдо из жареной рыбы и вино. После обмена приветствиями и того, как вы присоединились к трапезе, на лице Мирель появляется серьёзное выражение.

«Мне нужна ваша помощь, чтобы вернуть домой мою подругу Деви», — говорит Мирель.

«Деви — священница бога звёзд и странников. Она путешествовала на корабле, когда бронзовый дракон потопил судно своей молнией. Большинство экипажа погибло вместе с кораблём, но Деви и два моряка спаслись, доплыв до ближайшего острова, где в основном водятся дикие козы и овцы. После этого Деви воспользовалась нашими камнями послания, чтобы рассказать мне о случившемся. У меня есть собственный корабль под названием Волноверх.»

«Я заплачу вам 2000 зм за то, чтобы вы вернули Деви живой и невредимой, а также ещё по 250 зм за каждого из моряков, если они тоже вернутся целыми. Судя по описанию Деви, они находятся на острове Нажкир. На моём корабле вы сможете добраться туда за три дня. Вы поможете?»

Если персонажи отказываются от задания, Мирель повышает награду, предлагая им бесплатное путешествие на любом из её кораблей в любое время. Если и этого недостаточно, то она отдаёт им серебряное ожерелье с нефритовым кулоном (250 зм) авансом.

Когда персонажи принимают задание, они могут немедленно отправиться на Нажкир. Перед отбытием Мирель сообщает им дополнительно то, что только передала Деви с помощью камней послания:

«Деви и остальные нашли монастырь, скрытый в морской пещере на юге острова», говорит Мирель.

«Монахи там кажутся дружелюбными, но в той же пещере живёт и бронзовый дракон, потопивший корабль Деви. Монахи извинились за дракона, заявив, что он лишь защищает свою территорию. Я сказала Деви, что за ней отправилась спасательная группа, и она с нетерпением ждёт встречи с вами.»

«Я доверила сундук с золотыми монетами капитану Орсо с Волноверха. Для безопасного прохода туда и обратно я приказала капитану подкупить дракона, если он станет угрожать вашему кораблю.»

Волноверх — это парусный корабль с капитаном по имени Кранина Орсо (благородный, тифлинг, средняя, ХД) и экипажем из 19 моряков различных видов (обыватели, ХД). Капитан Орсо и её команда дружественны по отношению к персонажам.

В запертом на щеколду, но не на ключ сундуке в каюте капитана, лежит 1000 зм. Капитан Орсо уполномочена использовать эти деньги, чтобы подкупить дракона, если тот будет угрожать кораблю. Сундук и его содержимое весят 45 фунтов.

Когда персонажи будут готовы отправиться в путь, Волноверх поднимает паруса и направляется в Нажкир.

Удар Скалантаса!

Плавание к Нажкиру проходит спокойно, пока корабль не подходит на милю к острову. Когда это происходит, зачитайте или перескажите вслух следующее:

Море спокойно; небо ясно. Капитан Орсо вручает вам подзорную трубу, сквозь которую видны белые утёсы небольшого острова, наполовину укрытого туманом.

«Нажкир прямо по курсу!» — кричат на корабле.

Внезапно на правом борту корабля из воды вырывается дракон размером с гризли и взмывает в небо. Его бронзовые чешуйки сверкают в солнечном свете. Сильными взмахами крыльев он продолжает подниматься.

Молодой бронзовый дракон — это Скалантас. Он обыскивал старые кораблекрушения, когда заметил Волноверха из-под воды. Скалантас больше не допускает, чтобы чужие корабли подплывали так близко к его острову, и он враждебен, молчалив и не склонен принимать взятки.

Проведение сцены

Пусть Скалантас, персонажи и капитан Орсо совершают броски инициативы. Команда действует сразу после капитана Орсо в порядке инициативы. Эти моряки выполняют действие засада, пока Орсо безуспешно пытается подкупить дракона.

Используйте карту корабля из Руководства Мастера, чтобы изобразить Волноверх. В грузовом отсеке корабля хранятся две гребные лодки. См. Книгу игрока для статблоков парусного корабля и гребной лодки.

В начале столкновения Скалантас находится на высоте 80 фт. над кораблём. Он пикирует на расстояние 30 фт. от судна и применяет своё *отталкивающее дыхание*, чтобы сбросить команду и пассажиров корабля в море. Если у него нет подходящих целей для *отталкивающего дыхания*, то Скалантас стремится повредить корабль; он избегает причинять вред существам, когда это возможно. Скалантас продолжает нападение, пока не будет окровавлен или корабль не будет уничтожен, после чего он уходит под воду и уплывает обратно в своё логово на острове (область M38).

Судьба Вершины волны

Столкновение заканчивается тем, что Волноверх остаётся на плаву, либо тонет, как описано ниже.

Корабль спасён. Если Скалантасу не удаётся потопить Волноверх, то капитан Орсо даёт персонажам гребную лодку, на которой они смогут добраться до острова. Тем временем она уводит корабль в туман и прячется там, пока они не вернутся.

Действием влияние, персонаж может попытаться убедить капитана Орсо расстаться с сундуком с деньгами, совершив проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл. 20. В случае успеха Орсо нехотя отдаёт сундук, надеясь, что он поможет персонажам в их следующем столкновении с драконом.

Корабль потоплен. Если хиты Волноверха опускаются до 0, то он идёт ко дну. Капитан Орсо бросает сундук с монетами и вместе с моряками хватается за обломки, чтобы добраться до острова. Персонажи могут поступить так же.

Лишившись корабля, капитан Орсо и её моряки не горят желанием снова столкнуться с драконом, поэтому вместе с персонажами направляются к монастырю.

Остров Нажкир.
Joshua Raphael
Оригинал

Монастырь Нажкир

Остров Нажкир — это суровый остров яйцевидной формы, около 6 миль в ширину и 10 миль в длину. Постоянный туман окутывает большую часть острова, на севере он омывается пляжем из чёрной гальки, а на юге обрывается белыми скалами. На острове водится множество коз и овец, а прибрежные рифы изобилуют рыбой.

Единственное постоянное строение на острове — монастырь Нажкир, спрятанный в морской пещере на южной стороне. Изношенная тропа тянется вдоль скал, спускаясь с вершины утёса к уровню всего в нескольких футов над морем, а затем уходит в пещеру и поднимается ко входу в монастырь. У входа расположен пирс, где могут пришвартоваться небольшие лодки.

Монастырь давно служит убежищем для тех, кто ищет просветления. Живущие здесь монахи мирные.

Монахи

В монастыре Нажкир живут 13 монахов разных видов, включая иерарха Аниша, который является аасимаром. Все монахи — обыватели, ЗН и дружественные к посетителям. Они носят шерстяные робы и деревянные сандалии.

Имена монахов

Если вам нужно имя монаха, придумайте его или выберите из следующего списка:

1к12	Имя	1к12	Имя	1к12	Имя
1	Авишал	5	Гару	9	Незлен
2	Белтумил	6	Хуэтт	10	Пент
3	Каём	7	Женейра	11	Симус
4	Фенла	8	Лукай	12	Ваара

Выжившие после крушения Наяды

Когда Наяда затонула, двое моряков и жрец нашли убежище в монастыре. Жрицу зовут Деви Талзар; моряков — Эшлин Маранта и Триф Ламир. Между трапезами они отдыхают в гостевых кельях (область М11).

Что знают жители

Персонажи, которые заведут разговор с любым из жителей монастыря, могут узнать у них следующее:

Мёртвые соколы. Монахи используют обученных соколов, чтобы связываться с внешним миром. Незадолго до прибытия персонажей кто-то отравленным мясом убил всех соколов.

Выбраться с острова. У монахов есть небольшая лодка для рыбалки, но она не подходит для дальнего морского плавания. На острове нет других кораблей (или поселений).

Лидер. Лидером монахов является иерарх Аниш, пожилой аасимар с мягким характером.

Монастырь. Монастырь Нажкир уже давно служит пристанищем для монахов и гостей, ищущих просветления. Посетителям разрешается свободно исследовать монастырь, но их просят не входить в затопленные пещеры на нижнем уровне (см. «Дракон Скалантас» ниже).

Ронном Даамос. Ронном, дворянин, прибыл на корабле шесть месяцев назад вместе с тремя телохранителями, которых монахи знают как братьев Эко и Мока, а также женщину по имени Вин. Ронном — сын Ишиллии Даамос, рыцаря, которая до своей смерти часто гостила в монастыре. Недавно выяснилось, что Ронном является разыскиваемым преступником, чьи злодеяния включают многочисленные убийства. Монахи не интересуются политикой и не желают укрывать убийц, но Ронном отказывается покидать остров. Он и его телохранители имеют отдельные покои на нижнем уровне.

Выжившие после кораблекрушения. Шесть дней назад Скалантас потопил корабль Наяда, что прошёл слишком близко к острову. Трое выживших доплыли до берега и нашли монастырь. Монахи с радостью предоставили им пищу, питьё и кров до прибытия спасателей.

Дракон Скалантас. Бронзовый дракон Скалантас прибыл в Нажкир 15 лет назад после смерти своей приёмной матери — рыцаря-человека по имени Ишиллия Даамос. Скалантас живёт в морских пещерах под монастырём и питается рыбой, козами и овцами. За последние шесть месяцев Скалантас стал всё более территориальным, угрожая и топя корабли, подплывающие к острову. Монахи начали замечать перемены в его поведении вскоре после прибытия Роннома.

Особенности монастыря

Монастырь Нажкир высечен в цельной скале: его стены оформлены под кирпичную кладку, а пол — под кафель. Поскольку монахи призывают обитателей сосредоточиться на внутреннем покое, а не на внешней красоте, архитектура монастыря проста, а внутреннее убранство — скромное. Ниже описаны прочие общие особенности, если не указано иное.

Пещеры. Природные пещеры различаются по высоте потолков и глубине воды; см. их описания (М2–М3, М32–М34 и М37–М39) для получения дополнительной информации. В затопленных пещерах мутная вода ограничивает видимость до 20 фт. Приливы и отливы незначительно влияют на уровень воды.

Потолки. Все коридоры в монастыре имеют высоту 10 фт. и арочные потолки. В помещениях на верхнем этаже — сводчатые потолки высотой 15 фт., а в комнатах нижнего этажа — плоские потолки высотой 10 фт.

Двери. Большинство дверей сделаны из дерева и снабжены железными ручками и петлями.

Освещение. Фонари, подвешенные к потолку на железных цепях, заливают внутренние помещения ярким светом. Солнечный свет, проникающий в устье пещеры днём, создаёт тусклое освещение в пещерах на верхнем уровне. Пещеры нижнего уровня находятся во тьме; в описаниях предполагается, что персонажи обладают возможностью видеть в темноте.

Окна. Некоторые западные комнаты верхнего уровня монастыря (области М5–М6 и М8–М9) имеют узкие витражные окна, которые персонаж может распахнуть изнутри. Эти окна нельзя открыть снаружи, но они легко разбиваются (11 КД; 2 хита; уязвимость к дробящему урону; иммунитет к урону ядом и психической энергией). Персонаж без труда может пролезть через открытое окно.

Верхний уровень

Следующие локации соответствуют карте «Монастырь, верхний уровень».

М1: Пешеходная тропа на скале

Эта каменная тропа тянется от вершины 100-футовой скалы к юго-востоку от области, показанной на карте, до устья морской пещеры (область М2), и заканчивается у входа в монастырь (область М4). По дорожке часто бродят козлы.

М2: Морская пещера

Через эту пещеру протекает морская вода. Вдоль её юго-восточной стены проходит дорожка, ведущая к входу в здание, высеченное в камне. У западной стены расположены два голых скальных уступа.

Дальше в глубине у пристани привязана лодка. Пристань соединена со зданием, высеченным в восточной стене пещеры. Витражные окна здания выходят на пристань и устье пещеры.

Вода в этой пещере достигает глубины 20 фт. Неровный потолок поднимается примерно на 30 фт. над уровнем воды.

Пристань и лодка описаны в области М3. Вход в монастырь описан в области М4.

Уступы. Вдоль западной стены находятся два скальных уступа, на которых ничего нет. Северный уступ расположен на 10 фт. выше уровня воды, а южный — на более доступной высоте в 5 фт.

Подводный туннель. В северной части пещеры находится полностью затопленный туннель диаметром 10 фт., заваленный валунами (см. область М33 для подробностей).

М3: Причал

Каменные столбы поддерживают опоры пристани (см. область М32). К причалу привязана гребная лодка, которую монахи в основном используют для рыбалки. Вёсла от лодки хранятся в кладовой (область М27). К востоку от причала каменная лестница поднимается к коридору в форме креста с тремя дверьми на противоположном конце.

М4: Вход в монастырь

Если персонажи подходят к монастырю по пешеходной тропе (область М1), то опишите вход следующим образом:

Тропа ведёт к грубо высеченной лестнице, которая поднимается к нише. В глубине ниши стоит дубовая дверь с железным дверным молотком в форме овечьей головы. Каменная рама двери украшена резьбой с изображением цветов и мелких птиц. Надпись над дверью гласит на общем: «Войдите с миром».

При тщательном осмотре двери можно заметить крохотное смотровое отверстие над молотком (для высоких монахов) и ещё одно под ним (для низких монахов). Дверь заперта изнутри засовом. Из-за размера и веса двери Сл. взлома равна 20.

Приветствие монаха. Если один или несколько персонажей стучат в дверь, используют молоток или иным способом дают знать о своём прибытии, то через минуту приходит монах, смотрит в одно из смотровых отверстий, отодвигает засов и приветствует прибывших. Затем монах ведёт их в большой зал (область М17), где иерарх Аниш ведёт беседу с другими монахами.

М5: Птичник

Четыре каменных пьедестала высотой около трёх футов выстроены в ряд рядом с четырьмя узкими витражными окнами, изображающими пасторальные сцены. На каждом пьедестале стоит большая птичья клетка. Монах-дварф на стремянке чистит одну из клеток.

Каждая клетка весит 20 фт. При первом посещении птичника персонажи застают монаха, извлекающего останки мёртвых соколов из клеток и складывающего их в корзину на полу. Персонаж, который действием поиск осмотрит соколов, может совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл. 15. При успехе персонаж определяет, что соколы погибли в течение последних 12 часов после употребления какого-то яда.

Монах может подтвердить, что птицы были здоровы вчера. Он считает, что они умерли после того, как съели отравленное мясо, но не знает, кто их покормил. Он объясняет, что эти соколы были обучены доставлять сообщения в монастырь и из него. Ронном накормил птиц отравленным мясом, чтобы помешать монахам передать тайну его личности во внешний мир.

Монах затем предлагает персонажам немедленно поговорить с главой ордена — иерархом Анишем. Если их не сопровождает другой монах, то он сам ведёт их в большой зал (область М17), где иерарх Аниш ведёт беседу с другими монахами.

Карта «Монастырь, верхний уровень»
Francesca Baerald
Версия для мастера
Версия для игроков

М6: Скрипторий

Это длинное узкое помещение освещается четырьмя витражными окнами, изображающими пасторальные сцены. Внутри стоят два письменных стола с деревянными стульями.

Монахи поддерживают связь с внешним миром, написанием писем и использованием обученных соколов (см. область М5), которые доставляют письма в отдалённые города. Письма пишутся с помощью принадлежностей, хранящихся в ящиках столов.

Персонажи, которые обыскивают ящики столов, находят четыре деревянных футляра для свитков (каждый достаточно мал, чтобы привязать его к ноге сокола), два набора инструментов каллиграфа и две свечи.

М7: Лазарет

В этой комнате стоит деревянный операционный стол, размещённый под двумя подвесными фонарями. Каменные полки вдоль стен заполнены бинтами, чистыми простынями и другими медицинскими принадлежностями.

Персонажи, осматривающие содержимое комнаты, находят следующие предметы: 10 одеял, 10 пустых стеклянных бутылок, 12 комплектов целителя, 2 закрытых фонарей (висят над столом), 1 банка мази Кеогтома.

М8: Комната восстановления

Две аккуратно застеленные кровати занимают это помещение размером 10 на 10 футов. Четыре витражных окна с изображением пасущихся коз пропускают тусклый свет, окрашивая комнату в пятнистые узоры зелёного, синего и жёлтого.

Больные и раненые приходят сюда, чтобы отдыхать и восстанавливаться. Под каждой кроватью стоит пустой ночной горшок.

М9: Библиотека

Стоящие отдельно книжные шкафы образуют аккуратные ряды в этом помещении. Узкие витражные окна с пасторальными сценами выстроены вдоль одной стены. Между двумя окнами прислонена хорошо поношенная метла.

Метла не является магической.

Книги. Здесь хранятся сотни немагических книг, рассортированных по темам. Персонаж, который проводит 8 часов за исследованием в этой библиотеке, получает преимущество на проверки характеристики, связанные с одним из навыков (История, Медицина или Природа) на следующие 24 часа.

Книга заклинаний. Любой персонаж, потративший не менее 10 минут на изучение книг в этой библиотеке, находит старую книгу заклинаний, принадлежавшую дварфу-волшебнику по имени Зандарн, умершему в монастыре 8 лет назад. В книге содержатся следующие заклинания: Волшебный замок, Сверкающие брызги, Контрзаклинание, Тёмное зрение, Обнаружение магии, Падение пёрышком, Невидимость, Доспехи мага, Волшебная стрела, Мельфова кислотная стрела, Воображаемая сила, Послание, Разговор с мёртвыми, Невидимый слуга и Прикосновение вампира.

М10: Кухня

Две железные печи стоят на противоположных концах этой узкой, захламлённой кухни. Рядом с западной печью вниз уходит лестница.

Два монаха усердно готовят еду.

Эти двое монахов (обыватель, человек, средний) почти не обращают внимания на посетителей, пока варят в кастрюлях рыбное рагу.

Персонажи, обыскивающие кухню, могут собрать достаточно припасов, чтобы получить два комплекта инструментов повара.

М11: Гостевые кельи

Эти кельи, предназначенные для посетителей, каждая содержат деревянную кровать, ночной горшок и крючки на стенах для одежды. Под каждой кроватью находится ящик для хранения личных вещей.

Выжившие с Наяды отдыхают в трёх кельях: Эшлин в М11a, Деви в М11b и Триф в М11c. Каждый из выживших описан далее.

Оставшиеся кельи пустуют, если только персонажи или экипаж Волноверха не остановились в монастыре. В таком случае персонажи и экипаж делят оставшиеся кельи на усмотрение игроков.

Эшлин Маранта. Эшлин — эльф (разведчик, средний, ХД) с бледно-голубой кожей, способная дышать и воздухом, и водой. Она была близка с погибшей капитаном Наяды, человеком по имени Джересса Ламир. Когда Наяда затонула, Эшлин помогла Деви и Трифу доплыть до Нажкира. Она смела, но скорбит о потере капитана и других товарищей по кораблю.

Деви Талзар. Деви — человек средних лет (священник, средняя, НД) с добрым лицом, служитель бога звёзд и странников. Деви носит камень послания, с помощью которого общается со своей подругой Мирел Астафар. Деви осторожна, терпелива и смела, но не идёт на неоправданный риск.

Триф Ламир. Триф — 15-летний человек (благородный, средний, ХН), родившийся в привилегированной и политически влиятельной семье. Он также является племянником погибшей капитана Наяды, Джересы Ламир. Триф сразу узнал Роннома Даамоса. Хотя он надеется на спасение, Триф считает, что именно Ронном приказал дракону потопить Наяду, и жаждет мести. Он не покинет монастырь, пока Ронном, как он говорит, не будет «должным образом наказан».

М12: Общежитие монахов

Эта комната имеет восточное и западное крыло. В каждом крыле расположены три двухъярусные кровати (всего 12 спальных мест), три сундука для личных вещей и шкаф с полотенцами и чистым бельём.

Ночью здесь спят все монахи, кроме иерарха Аниша.

М13: Трапезная

В этой трапезной стоят два длинных деревянных стола. Восемнадцать стульев расставлены вокруг столов, на которых аккуратно разложены тарелки, приборы и кубки. Три буфета выстроены вдоль южной стены, а у восточной стены стоит высокий шкаф. Возле северо-западных дверей находится умывальный таз с чистой водой, а в северо-восточном углу на постаменте покоится бюст бородатого мужчины. Над столами висят зажжённые фонари.

Монахи собираются здесь дважды в день — на завтрак на рассвете и на ужин на закате. Гости могут присоединиться к ним, если хватит места. Иерарх Аниш никогда здесь не ест и получает еду в своём кабинете (область М15).

М14: Уборная и ванная

Эта десятифутовая квадратная комната содержит несколько скамеек с вёдрами под ними и деревянный люк в полу. В углу стоит ванна.

Под люком неглубокий канал отводит отходы за пределы монастыря.

Joshua Raphael
Оригинал

М15: Кабинет иерарха

Эта просторная комната содержит письменный стол и кресло с высокой спинкой, расположенные перед резьбой, занимающей всю восточную стену. На резьбе изображена семья коз, взбирающихся на величественную, продуваемую ветрами скалу. На полках и в шкафах вдоль стен стоят книги и безделушки.

Когда он не занят в другом месте, иерарх Аниш (обыватель, средний, ЗН) управляет делами монастыря из этого кабинета.

Стол. Персонажи, которые обыскивают ящики стола, находят следующие предметы: 2 свечи, бутылку чернил, писчее перо, 10 листов пергамента.

Стенная резьба. Резьба на восточной стене носит символический характер: козы олицетворяют единство цели, а их уверенный подъём — духовное путешествие, которое необходимо пройти, чтобы достичь просветления и высот умиротворения. Персонаж, который изучает резьбу и совершает действие поиск, может совершить проверку Интеллекта (Религия) со Сл. 10. В случае успеха персонаж понимает её значение.

М16: Покои иерарха

Спальня иерарха является личной, но не более роскошной, чем комнаты других монахов. В ней находятся короткая аккуратно застеленная кровать, тумбочка, комод с умывальным тазом и высокий шкаф с несколькими запасными предметами одежды.

М17: Зал собраний и медитации

В углах этой комнаты на каменных постаментах стоят четыре статуи коз в натуральную величину. Их бородатые морды выражают мудрость и спокойствие. Двенадцать фигур в шерстяных робах и деревянных сандалиях собрались здесь. Ваше появление прерывает их тихий, но напряжённый разговор. Монахи (орк, эльф, дварф, драконорожденный, тифлинг и несколько людей) поворачиваются к вам с лёгким удивлением. Монах в центре, пожилой аасимар, опирается на трость с набалдашником в виде змеи и говорит: «Войдите с миром, друзья».

Аасимар — это иерарх Аниш (см. М15). Он и 11 монахов (обывателей, смесь маленьких и средних) собрались здесь, чтобы обсудить Роннома Даамоса и его телохранителей. Трость Аниша — это посох питона.

Если персонажей сюда привёл монах (см. области М4–М5), то он присоединяется к остальным. Монахи встревожены отравлением соколов. Они исключили выживших после кораблекрушения из числа подозреваемых, заключив, что соколов убили по приказу Роннома. Монахи не знают, как поступить, так как Ронном отказывается уходить, а они не могут заставить его. Аниш верит, что прибытие персонажей — это дар.

После расспросов о делах персонажей в монастыре Аниш говорит им, что хотел бы попросить их об услуге. Если персонажи проявляют интерес, прочитайте или перескажите следующее:

Аасимар крепче сжимает свой посох, когда начинает говорить:

«Гость монастыря, Ронном Даамос, имеет множество врагов. Мы не знали, что он прибыл в Нажкир как разыскиваемый человек, и теперь он с телохранителями не желают уходить — и не позволяют никому другому покинуть остров. Дракон Скалантас подчинён Ронному, так же как когда-то был подчинён матери Роннома. Ишиллия Даамос была рыцарем доблести, но её сын совсем иной. Поэтому мы обращаемся к вам. Поможете ли вы нам?»

В ответ на вопросы персонажей монахи делятся сведениями (см. Что знают жители) и просят покончить с угрозой со стороны Роннома Даамоса и его телохранителей так, чтобы не навлечь гнев Скалантаса. Если персонажи скажут иерарху, что Скалантас топит корабли, проходящие близ острова, то иерарх печально качает головой и замечает, что если бы дракон знал о преступлениях Роннома, то непременно поступал бы иначе.

Принятие задания. Если персонажи соглашаются помочь, Аниш говорит им, что Ронном и его телохранители находятся на нижнем уровне. Если персонажи не знают, как туда попасть, то Аниш просит одного из монахов отвести их к северной лестнице (область M23). Также он даёт им ключ, который открывает дверь в камеру нижнего уровня (область M30), если персонажи захотят использовать её для заключённых.

Отказ от задания. Если персонажи отказываются помогать, Аниш предупреждает их, что Скалантас защищает тайну Роннома, не позволяя никому покинуть остров. Аниш считает, что Скалантас не знает о преступлениях этого человека и служит ему только из верности Дому Даамос.

Приют. Независимо от того, принимают ли персонажи задание или нет, если они или кто-либо из экипажа Вершины волны пожелают остаться в монастыре, то монахи направляют их в гостевые комнаты (область M11), где они могут оставаться сколько захотят.

M18: Склеп

Тридцать глиняных урн выстроены вдоль стен этой комнаты, имеющей форму четверти круга. На стене над каждой урной находится изображение монаха в медитативной позе.

После смерти иерарха глиняная урна с его прахом помещается сюда под портретом, написанным монахами. Каждая урна выгравирована именем иерарха, чьи останки она хранит. Примеры: Абул-Заар, Джалтус, Ларай, Сёрсия и Тайморн.

Обход ловушек лабиринта. Ритуалы, проведённые в области M21, наделили каждую урну магией, позволяющей тому, кто её коснётся, обходить ловушки в области M22. Действием магия персонаж может коснуться урны и сосредоточиться на имени, выгравированном на её крышке. В течение следующих 24 часов ловушки в области M22 не действуют на этого персонажа. Персонаж понимает, что эта магия защищает его от ловушек, но само действие не раскрывает их расположение.

M19: Комната ткачей

В этой комнате находятся деревянный ткацкий станок и корзины с веретёнами, пряжей и нитями, ножницами, челноками и бутылками с красителями.

Используя шерсть островных овец, монахи ткут себе одежду. Персонажи, обыскавшие комнату, могут собрать два набора инструментов ткача.

M20: Гончарная

В этой комнате находятся гончарный круг, кувшины с водой и стопка кирпичей из глины, обёрнутых во влажную ткань.

Монахи используют это помещение для изготовления глиняных урн (подобных тем, что в области M18) и посуды. Персонажи, обыскавшие комнату, могут собрать два набора инструментов гончара.

M21: Ритуальная комната

Комната окутана тьмой. Если персонажи обладают возможностью видеть в темноте, то прочитайте или перескажите следующее:

Эта неосвещённая комната содержит три статуи, стоящие спинами к стенам и образующие треугольник. Каждая статуя изображает монаха в рясе, лицо которого скрыто обвисшим капюшоном. В руках каждой статуи находится церемониальный подсвечник, явно предназначенный для факела. У восточной стены стоит закрытый деревянный шкаф.

Персонаж, который исследует комнату и выполняет действие изучение, может совершить проверку Интеллекта (Религия) со Сл. 10. В случае успеха персонаж понимает, что комната используется для ритуалов, хотя их точная природа неясна.

Когда умирает иерарх, монахи собираются здесь, чтобы медитировать о духе иерарха возле урны с его прахом. Этот ритуал наделяет урну магией, которая позволяет существам обойти ловушки в области M22; см. крипту (область M18) для подробностей.

Шкаф. Шкаф у восточной стены не заперт и содержит следующие предметы: 3 колокольчика (используются в церемониях), трутницу, 12 факелов и свитки заклинаний Благословение, Обнаружение магии, Псевдожизнь и Защита от добра и зла.

Секретная дверь. Любой персонаж, который ищет секретные двери действием поиск может совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15. В случае успеха персонаж находит запертую секретную дверь в северной стене. Если персонажи помещают 3 зажжённых факела в подсвечники статуй, то секретная дверь открывается. Дверь снова тихо запирается, если один или несколько факелов гаснут или извлекаются из подсвечников. Заклинание Стук также отпирает секретную дверь. В противном случае её невозможно открыть.

Если толкнуть дверь, когда она открыта, она распахнётся в сторону хранилища лабиринта (область M22).

M22: Сейф-лабиринт

Эта область находится во тьме. Если персонажи имеют возможность видеть в темноте, зачитайте или перескажите следующее:

За скрытой дверью скрывается узкий пыльный тоннель, увешанный паутиной. В тоннеле есть два выхода на запад — один рядом, другой чуть дальше.

Возле секретной двери, на восточной стене, белым мелом нарисован человечек, держащий нечто, похожее на змею.

Монахи прячут богатства монастыря в этом небольшом лабиринте. Секретную дверь можно открыть изнутри, даже если она заперта снаружи.

Рисунок мелом. Любой персонаж, встречавший иерарха Аниша, может определить, что нарисованная фигурка изображает Аниша и его посох питона. Этот рисунок — подсказка для обхода ловушек лабиринта.

Статуя. В конце одного из проходов стоит каменная статуя свиньи среднего размера. Статуя магическая, на её спине имеется монетоприёмник.

Статуя полая, как копилка. Внутри хранится денежное богатство монастыря. Если существо произносит командную фразу «хрю, хрю, хрю», касаясь статуи, то её рот магически открывается, и всё содержимое высыпается на пол.

Когда персонажи находят статую, внутри неё находится 4660 зм, 2752 см и 1351 мм (175,26 фунтов). Большая часть этих денег была пожертвована монастырю. Заклинание Опознание показывает командную фразу, которую знает только иерарх Аниш.

Разбивание статуи также приводит к тому, что содержимое высыпается наружу. Статуя имеет 17 КД, 18 хитов и иммунитет ко всем типам урона, кроме дробящего и урона силовым полем.

Ловушки. В лабиринте расположено пять одинаковых магических ловушек, каждая отмечена буквой «Т» на карте «Монастырь, верхний уровень». Персонаж, несущий посох питона иерарха Аниша или прикоснувшийся к урне в склепе (см. область М18), может пройти через эти зоны безопасно. В противном случае, всякий раз, когда существо входит в одну из этих пятифутовых клеток, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15, получая 10 (3к6) урона излучением при провале или половину этого урона при успехе.

Нижний уровень

Следующие локации соответствуют карте «Монастырь, нижний уровень».

М23: Северная лестница

Эта лестница соединяет верхний и нижний уровни монастыря. В месте, где лестница поворачивает, висящий фонарь освещает площадку размером 5 на 5 фт.

М24: Южная лестница

Эта лестница соединяет кухню (область М10) на верхнем уровне с кладовой (область М27) на нижнем уровне. В месте, где лестница поворачивает, висящий фонарь освещает площадку размером 5 на 5 фт.

М25: Комнаты телохранителей

В этой комнате стоят два аккуратно застеленные кровати, комод и маленький стол, к которому придвинуты два стула. За столом сидят два стройных человека, похожих на братьев, и тихо играют в ставку трёх драконов. Они безоружны и без доспехов.

Эко и Мок — доппельгангеры, принявшие облик людей, и верные слуги Роннома. Они безоговорочно подчиняются его приказам и сражаются с персонажами, если он прикажет. Если персонажи скажут, что ищут Роннома, то Эко и Мок предложат отвести их к нему (см. область М26).

Кроме игрового набора ставки трёх драконов, у доппельгангеров нет ничего ценного. Комод пуст.

М26: Комнаты Роннома

В этой комнате стоят две кровати (одна неубранная, другая аккуратно застеленная) комод и небольшой стол с двумя стульями. На столе стоят грязные тарелки. Тёмный коридор на востоке ведёт к двери.

В этой области скрываются два врага.

Ронном Даамос. Осознавая проблемы, которые он создал, Ронном (ассасин, средний, НЗ) прячется в тусклом свете коридора на востоке. Пока этот человек не двигается и не говорит, заметить его можно только если персонаж действием поиск преуспеет в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 20. Если Эко и Мок приведут персонажей сюда (см. область М25) или если персонажи придут отсюда с востока (область М36), то Ронном выйдет из тени, чтобы переговорить с ними. В противном случае он старается оставаться незамеченным.

Ронном избегает опасности, если это возможно. При столкновении с незнакомыми врагами он бежит в логово Скалантаса (область М38). Если все пути в логово перекрыты, то Ронном попытается подкупить врагов содержимым верхнего ящика. Сражается он лишь в крайнем случае, а если его хиты снизятся до 20 или меньше, и он не сможет убежать, то сдаётся.

Вин. Вин — они, наложившая на себя заклинание Невидимость. Она похитила Роннома, когда тот был ребёнком. Увидев его злобную натуру, они подружилась с ним, и с тех пор они остаются союзниками. Используя своё *превращение*, Вин принимает облик высокой женщины с рыжими волосами и нефритово-зелёными глазами. Если персонажи вступят в бой с Ронномом, то Вин будет сражаться до смерти, защищая его.

Комод. Верхний ящик не заперт и содержит три сумки (см. Сокровища) и четыре пустых флакона. Персонаж, который исследует флаконы, может действием изучение совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15 или проверку Интеллекта с применением инструментов стеклодува. При успехе персонаж обнаруживает следы яда внутри каждого флакона. Этим ядом были убиты соколы в вольере (область М5). Остальные ящики пусты.

Сокровища. Первая сумка в комоде содержит 60 пм. Вторая сумка содержит 4 жемчужины (100 зм каждая). Третья сумка пуста, но ранее в ней находилось украшенное драгоценностями ожерелье, которое Ронном подарил Скалантасу (см. область М38).

М27: Кладовая

Эта кладовая содержит три деревянных ящика и три стоящих вертикально деревянных бочонка. В северо-восточном углу, за одним из бочонков, стоят пара деревянных вёсел, пара рыболовных удочек и копьё с серебряным наконечником. Отсюда ведут три двери в другие помещения, а узкий коридор тянется на запад.

Каждый бочонок содержит 2к20 галлонов пресной воды, а каждый ящик — 3к10 фляг масла. Вёсла предназначены для гребной лодки у причала (область М3). Рыболовные удочки немагические.

Сокровище. Копьё является серебряным оружием. Монахи используют его как гарпун для рыбалки.

М28: Кладовая с провизией

Три деревянных шкафа стоят вдоль восточной стены этой кладовой, а в северо-западном углу сложены различные ящики, мешки и бочонки.

Шкафы не заперты, и в кладовой хранятся следующие предметы: инструменты пивовара, 30 свечей, 100 рационов, 10 буханок хлеба, 10 кусков сыра.

М29: Винный погреб

Семь деревянных бочонков стоят вдоль южной стены этого погреба.

Каждый бочонок содержит 40 галлонов вина.

Карта «Монастырь, нижний уровень»
Francesca Baerald
Версия для мастера
Версия для игроков

Joshua Raphael
Оригинал

М30: Темница

Дверь в эту комнату заперта. Чтобы открыть её, нужен соответствующий ключ (обычно находится у иерарха Аниша), воровские инструменты или заклинание Стук. Замок простой (требует 1 действие для взлома), но качественный (Сл. 15).

Решётчатое окошко длиной 6 дюймов и высотой 4 дюйма позволяет заглянуть внутрь. В камере есть аккуратно застеленная кровать и ночной горшок.

В камере нет ничего интересного.

М31: Мастерская

Эта комната содержит загромождённые рабочие верстаки.

Персонажи, обыскивающие помещение, находят следующие инструменты и принадлежности: инструменты сапожника, инструменты каменщика, инструменты художника и два набора инструментов резчика по дереву.

М32: Опоры пристани

Свет в этой затопленной пещере пробивается сверху из грота (область М2): тусклый свет днём, тьма ночью.

Каменная пристань сверху держится на двенадцати каменных опорах, расположенных через каждые пять футов. Опоры покрыты ракушками.

Так как опоры стоят слишком тесно, Скалантас предпочитает плавать вокруг них. Для него они считаются труднопроходимой местностью.

М33: Заблокированный и затопленный тоннель

Этот тоннель диаметром 10 фт. полностью затоплен и завален тяжёлыми валунами.

Когда Скалантас входит или выходит из своего логова, дракон отодвигает валуны, чтобы расчистить себе проход, а затем возвращает их на место, чтобы отпугнуть чужаков. Маленькое существо может протиснуться между валунами при успешной проверке Ловкости (Акробатика) со Сл. 20, считая валуны труднопроходимой местностью. Среднее существо может попытаться то же самое, но с помехой. Чтобы расчистить более широкий проход, через который существа с размером средний или маленький могли бы пройти без проверки, требуется 10 минут работы и успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл. 20.

М34: Частично затопленная пещера

Три природные каменные колонны поддерживают неровный потолок этой частично затопленной пещеры.

В западной половине вода имеет глубину 20 фт., в остальных местах — 15 фт. Неровный потолок находится примерно в 20 фт. над уровнем воды.

М35: Влажные ступени

Ряд влажных, грубо высеченных ступеней ведёт вниз из комнат телохранителей (область М25) в тёмную, частично затопленную пещеру (область М34). Коридор с этими ступенями погружён во тьму.

М36: Ловушка-растяжка

Эти влажные, грубо высеченные ступени ведут вниз с нижнего уровня монастыря в частично затопленную пещеру (область М34). На середине лестницы в неглубокой нише южной стены находится деревянная коробка, которая на самом деле является складной лодкой, а рядом горит закрытый фонарь. Ронном Даамос оставляет эти предметы здесь, чтобы воспользоваться ими для путешествия к логову Скалантаса (область М38), когда он хочет поговорить с драконом.

Растяжка. Ронном натянул через верхнюю часть лестницы растяжку. Если он будет вынужден бежать из своих покоев (область М26), то просто перешагивает через проволоку и забирает фонарь и складную лодку.

Персонаж может действием поиск осмотреть лестницу на наличие ловушек, и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15. В случае успеха персонаж находит растяжку. Обнаружив её, проволоку легко обойти или перерезать.

Персонаж, идущий по лестнице и не заметивший проволоку, зацепляется за неё, лежится ничком и получает 3 (1к6) дробящего урона от падения.

М37: Частично затопленный тоннель

Вода в этом тоннеле имеет глубину 15 фт., а неровный потолок поднимается на 15 фт. над уровнем воды.

М38: Логово Скалантаса

Природная каменная колонна поддерживает неровный свод этой влажной пещеры, пол которой поднимается из воды, образуя уступ выше уровня моря. На этом уступе отдыхает бронзовый дракон.

Вода в северо-западной части области достигает глубины 10 фт. Потолок во всей пещере находится на высоте 20 фт. над уровнем воды.

Скалантас, молодой бронзовый дракон, занимает часть пещеры над водой, используя природную колонну в качестве укрытия. Изначально он враждебен к незваным гостям.

Отыгрыш Скалантаса. Дракон ценит собственную жизнь; если его хиты снижаются до 30 или меньше, то Скалантас уходит под воду, скрывается через морские пещеры и находит убежище в другом месте на острове.

Если Ронном отступает в эту пещеру, то он убеждает Скалантаса подготовиться к прибытию персонажей. Дракон нападает на врагов Роннома при первой возможности; тем временем сам Ронном старается оставаться в тени и избегать опасности, вступая в бой только в том случае, если риск для него минимален.

Если Роннома нет рядом, то персонажи могут изменить отношение Скалантаса с враждебного на равнодушное, извинившись за вторжение и заявив, что действуют от имени монахов. Отношение дракона возвращается к враждебному, если персонаж угрожает ему, унижает его, пытается поссорить его с Ронномом или направляется к сокровищнице Скалантаса (область М39).

Если персонаж спросит Скалантаса зачем он топит корабли, то дракон объясняет, что столь решительные действия необходимы для защиты Роннома от врагов, стремящихся уничтожить его и дом Даамос.

Убедить Скалантаса в злодеяниях Роннома крайне сложно, учитывая привязанность дракона к матери Роннома и его историю с домом Даамос. Дракон куда охотнее верит сыну Ишиллии Даамос, чем словам посторонних.

Однако если хиты Роннома снижаются до 20 или меньше, то персонажи могут заставить его признаться в своих преступлениях в обмен на сохранение жизни. Если Скалантас станет свидетелем этого признания, то дракон почувствует себя преданным и будет настаивать на выполнении любого соглашения, которое Ронном вынужден заключить с персонажами.

См. раздел «Заключение», чтобы узнать, какими путями персонажи могут достичь соглашения с драконом.

М39: Пещера-тупик и сокровище

Вода в этой пещере имеет глубину 20 фт., а влажный потолок находится всего в 10 фт. над уровнем воды.

Сокровища. На дне пещеры лежит затонувший, покрытый ракушками обломок гребной лодки, доверху нагруженной предметами, которые Скалантас поднял с кораблекрушений среди рифов у побережья Нажкира:

- Сундук без крышки, содержащий 450 зм, ожерелье с драгоценными камнями (750 зм), 2 электрумовых браслета с золотой инкрустацией (250 зм каждый) и 4 серебряных кольца (25 зм каждое);
- Закрытый, но незапертый сундук с 5000 см и 20 катушками золотых нитей (25 зм каждая);
- Подзорная труба;
- Нефритовая корона (2500 зм);
- Алебастровая статуя рыцаря на коне высотой 2 фт. (250 зм, весом 25 фунтов);
- Запертая деревянная шкатулка с перламутровыми вставками (25 зм), внутри которой находятся 6 бусин насыщения и 6 бусин освежения;
- Лунный клинок (рапира);
- Ржавый якорь (не имеет ценности, но удерживает шлюпку от дрейфа).

Заключение

Приключение может завершиться несколькими вариантами. Наиболее вероятные описаны ниже.

Если персонажи выполнили задание, данное Мирель Астафар, то она награждает их, как и обещала.

Отступление Скалантаса

Если отряд заставит Скалантаса бежать, то он улетает в тихий угол острова и совершает там продолжительный отдых, прежде чем вернуться и попытаться вернуть своё логово. Если Ронном находится рядом в момент бегства Скалантаса и их отношения остаются хорошими, то Ронном взбирается на дракона, и они вместе возвращаются в монастырь.

До тех пор, пока дракон полностью не восстановится, корабли могут свободно приходить и уходить с острова без угрозы.

Ронном убит

Если Ронном погибает, то его оставшиеся телохранители пытаются отомстить, убив виновных.

Когда Скалантас узнаёт о смерти Роннома, то дракон приходит в ярость, но прекращает угрожать кораблям, путешествующим в и из Нажкира.

Награды

Властью назначена награда в размере 2500 зм за мёртвого Роннома, выплачиваемую при доставке его тела.

Ронном захвачен

Если Ронном взят под стражу, то монахи рекомендуют заточить его в подземелье (локация М30), пока его не смогут переправить на материк.

Если у персонажей больше нет корабля, чтобы вернуться на материк, то Деви может воспользоваться своим камнем послания, чтобы связаться с Мирел Астафар. Та отправляет на остров другой корабль. Однако персонажам придётся помешать Скалантасу потопить судно. Скалантас не станет топить корабль, если знает, что на борту находится Ронном.

Если Ронном признаётся в своих преступлениях в присутствии Скалантаса, то дракон приходит в смятение и укоряет Роннома за бесчестье, нанесённое дому Даамос. Скалантас разрывает дружбу с Ронномом и прекращает угрожать кораблям, путешествующим в и из Нажкира. Более того, если персонажи объяснят, что они застряли на острове, то дракон отдаёт им складную лодку, ранее одолженную Ронному (см. локацию М26), чтобы помочь им вернуться домой и доставить Роннома властям.

Награды

Властью назначена награда в размере 5000 зм за живого Роннома, выплачиваемую при его доставке.

История красных драконов

Помимо своих огненно-красной чешуи, самой неизменной чертой красных драконов на протяжении лет остаётся венец рогов на щеках. Иллюстрация Джошуа Рафаэля для Бестиария 2025 года подчёркивает эту особенность, отражающую свет дыхания дракона.

Dragons of Flame (1984)
Jeff Easley
Оригинал

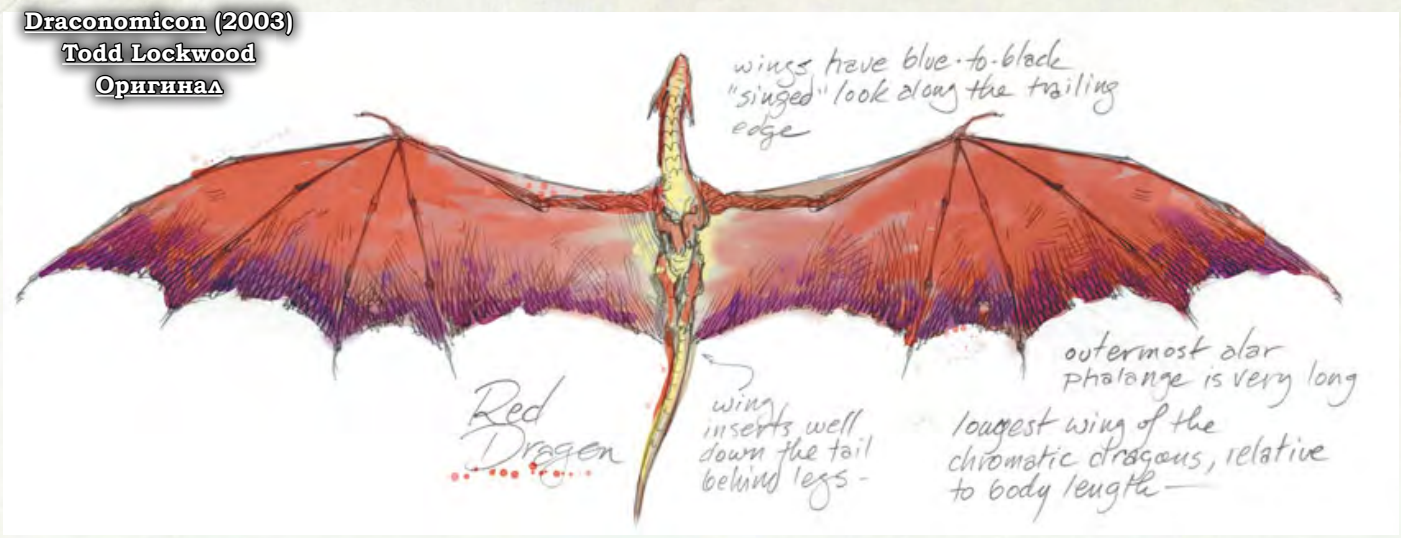
Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

Adventures in the Forgotten Realms (2021)
Rudy Siswanto
Оригинал

Бестиарий (2014)
Zack Stella
Оригинал

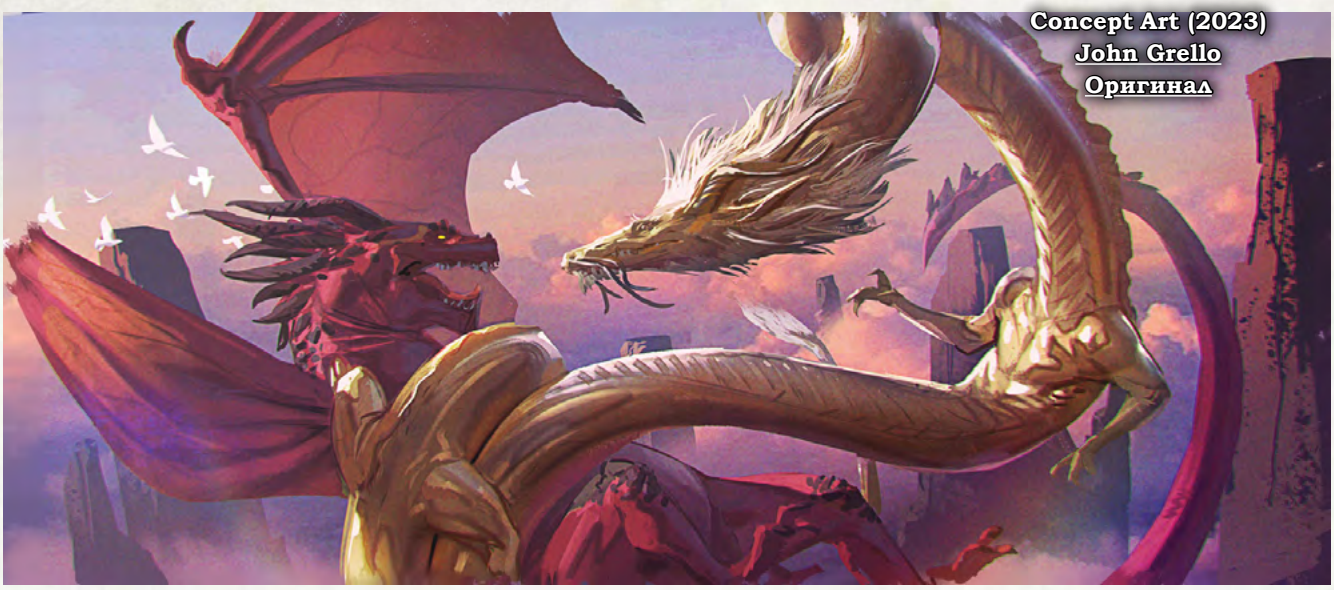
Draconomicon (2003)
Ron Spencer
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

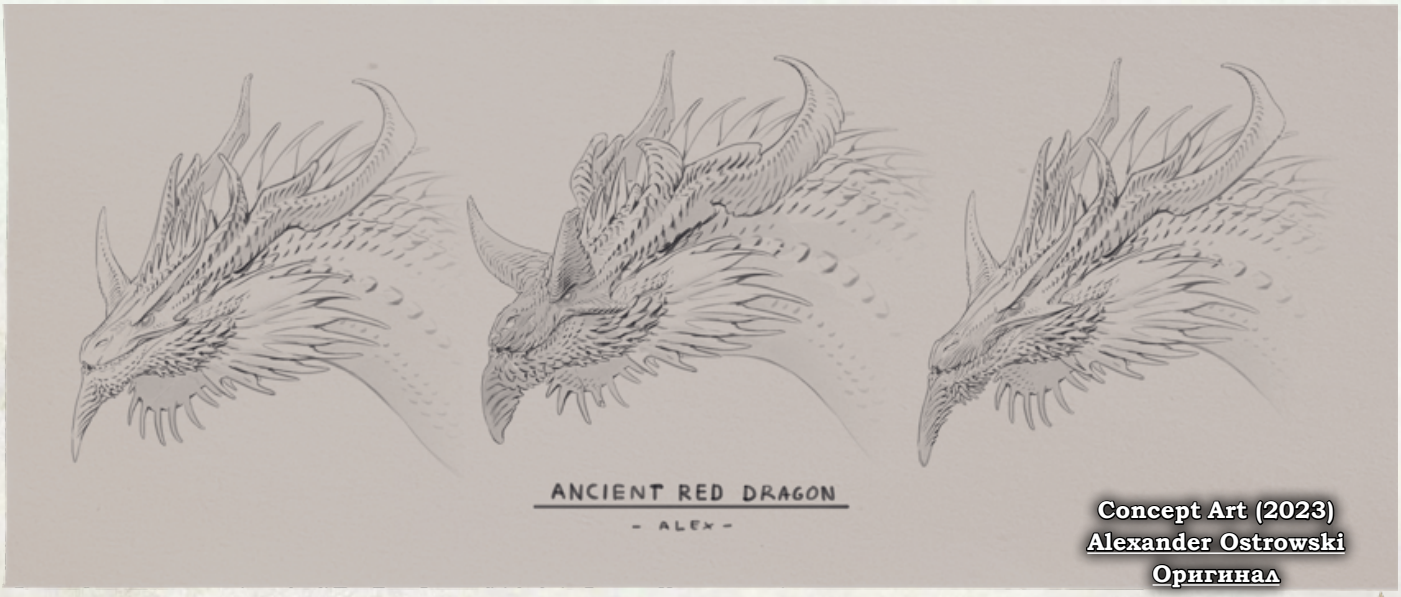
Monster Manual (2008)
Lars Grant-West
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал



Concept Art (2023)
John Grello
Оригинал

Бестиарий (2025)
Joshua Raphael
Оригинал



Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Luke Eidenschink
Оригинал

Глава 6: Запретная долина

Оригинальный текст The Forbidden Vale.
Приключение для персонажей 9 уровня.
Это приключение рассчитано на 3–4 сессии.
Действие происходит в отдалённой горной долине.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Лесные пожары в горах.** Красный дракон поджигает леса возле небольшого городка Весенняя Арборея. Приключенцы должны остановить лесные пожары, но им предстоит выбрать: убить дракона или усыпить его с помощью мощного снотворного зелья.
- **Запретная долина.** Группа отправляется в Запретную долину, сталкиваясь по пути с пожарами и другими природными угрозами. Логово красного дракона расположено в волшебных садах, созданных изгнанниками гитъянки много лет назад. В садах персонажи сразятся с драконом и другими чудовищными противниками.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения».

Шаг 2. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Архисвященник
- Берсерк
- Бехир
- Благородный
- Бугай босс
- Гидра
- Гитъянки рыцарь
- Древний грик
- Друид
- Духовная нага
- Дымовой мефит
- Зелёная карга
- Иллитид
- Мантикора
- Марид
- Молодой красный дракон
- Одарённый благородный
- Панцирница
- Пылающий скелет
- Пылающий череп
- Рух
- Совомед
- Стражник
- Трент
- Тролль
- Химера
- Холмовой великан
- Циклоп часовой
- Элементаль огня
- Юань-ти проклинатель (тип 3)

Предыстория приключения

Много веков назад четверо могущественных гитъянки, изгнанных с Астрального плана за измену своей королеве лич, построили зиккурат в регионе, ныне известном как Запретная долина. Там они выращивали волшебные растения, продлевающие жизнь. Из этой идиллической столицы гитъянки покорили окрестные земли с помощью красного дракона, последовавшего за ними в изгнание.

Однако та же разобщённость, что настроила их против королевы лич, в конце концов рассорила их между собой. Их подданные воспользовались этим, чтобы свергнуть власть. Королевство гитъянки пало, народ провозгласил независимость, но спустя столетия волшебные сады по-прежнему существуют — теперь под бдительной защитой другого красного дракона, Ксабажута.

Ксабажут — молодой дракон, рождённый из пепла древнего дракона, погибшего в садах. Он стремится продолжить традиции своего предшественника, отпугивая людей от долины. Каждые два столетия древний дракон пролетал над регионом, обрушивая огненное разрушение. Эта многолетняя ярость мешала людям строить фермы и деревни слишком близко к долине. Ксабажут теперь сам исполняет эту обязанность своего прародителя.

Изгнанники-гитъянки

Четверо гитъянки, создавших Запретную долину и её волшебные сады, исполняли разные роли и встретили разную судьбу:

Кх'крей, маг, отвечал за большую часть магии в садах. Он попытался свергнуть Оззадраза и был убит.

Оззадраз был военным командиром изгнанников-гитъянки и правителем их королевства. После падения государства он вошёл в состояние искусственной спячки и ныне покоится в первом ярусе садов (область G12).

Суткет спроектировала сады. Она примкнула к восстанию Кх'края и тоже была убита.

Зумзн отвечала за выращивание садов. В конечном итоге она слилась с растениями, за которыми ухаживала, превратившись в трента, охраняющего верхний ярус садов (область G24).

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Катакус [Catacus]	Эльф, старший друид, желает защитить дракона	Архисвященник (средний)	Любители природы
Эслуб [Eblus]	Эльф, исчез 3 месяца назад	Друид (средний)	G21
Смертьцелуй, Демонснится и Вкусубивай [Deathkiss, Demondream, and Murderbliss]	Союзники Ксабажута	Зелёная карга	G15
Дубан [Duban]	Невольный слуга Оззадраза	Марид	G25
Гиндер Наник [Ginder Nanik]	Человек, торговец, хочет получить выгоду из магии садов	Одарённый благородный (средний)	Торговцы
Гри [Gree]	Прабабушка Джавека Рог, давно пропала	Берсерк (маленький)	G21
Объятие Ненависти [Hate's Embrace]	Нага, страж садов	Духовная нага	G6
Джавек и Вара Рог [Javek and Vara Horn]	Пожилые люди, хотят защитить регион	Бугай босс (маленький)	Традиционалисты
Оззадраз [Ozzadraz]	Командир гитъянки, в стазисе	Гитъянки рыцарь	G12
Серев [Serev]	Человек из Весенней аркадии	Благородный (маленький)	G21
Ксабажут [Xabazhut]	Дракон, защитник садов	Молодой красный дракон	G14
Зумзн [Zumzn]	Гитъянки, превращена в дерево	Трент (нейтральный)	G24

Начало приключения

Персонажи путешествуют недалеко от Райских гор, когда их внимание привлекают лесные пожары. По мере продвижения они замечают, что пелена дыма окрашивает дневное небо в неестественный оранжевый оттенок.

Вы можете сами решить, почему персонажи путешествуют по этому региону: они могут просто проходить мимо или направляться в город Весенняя Арборея. Возможно, местные жители отправили посланников в соседние поселения, чтобы найти помощь у приключенцев. Персонажи могли всем вместе увидеть сон о пышной долине, которой угрожают пожары, или получить божественное послание, направляющее их в эту долину. А может быть, они просто собирались посетить горячие источники города, чтобы немного отдохнуть от своих приключений.

Когда персонажи начинают расследовать источник дыма, они находят город Весенняя Арборея.

Весенняя Арборея

Прочитай или перескажи следующее, когда персонажи приближаются к Весенней Арбореи:

Небольшой город, окружённый древними каменными стенами, расположился на скалистом выступе, возвышающемся над долиной, где находятся горячие источники и пышные поля. За пределами долины обильно растут пшеница и ячмень, а по соседству раскинулись процветающие виноградники. На окрестных холмах пасутся овцы и козы. Сам город представляет собой сочетание недавно построенных деревянных домов и древних каменных зданий.

Жители города делятся на три основные группы:

Традиционалисты. Большинство жителей Весенней Арбореи — фермеры и пастухи, потомки народа, порабощённого гитъянки много веков назад. Их фольклор хранит память об этом времени, хотя со временем предания исказились.

Любители природы. После падения королевства гитъянки сюда пришли последователи друидической религии про природу, привлечённые уникальными растениями, распространившимися из волшебных садов гитъянки.

Торговцы. За два столетия, прошедшие со времени последнего огненного набега дракона, население города значительно выросло: сюда прибыли торговцы, ремесленники и предприниматели, стремящиеся извлечь выгоду из целебных свойств местных горячих источников.

Эти группы описаны подробнее далее.

Взаимодействие с горожанами

Когда персонажи прибывают в Весеннюю Арборею, обстановка в городе крайне напряжённая. Лесные пожары представляют серьёзную угрозу окружающим полям и пастбищам. Уже сейчас этот небольшой городок не в состоянии принять всех людей, которых пламя вынудило покинуть свои дома.

Некоторые жители знают, что причиной пожаров стал дракон. Они понимают, что угроза для города сохраняется, даже если ветер не принесёт огонь к его стенам. Местные влиятельные жители не могут прийти к единому мнению о том, что делать, и это только усиливает напряжение.

Изначально горожане относятся к персонажам равнодушно. Если персонажи пытаются найти местных лидеров, то их быстро направляют к Катакусу (см. «Поклонники природы»), Джавеку и Варе Рог (см. «Традиционалисты») или Гиндеру Нанику (см. «Торговцы»). Если же персонажи предпочитают поговорить с простыми людьми на улицах, они встречают в основном торговцев и традиционалистов, но также могут наткнуться на членов Круга горения (см. «Любители природы» ниже).

Проведение Весенней арбореей

Вы можете провести в Весенней Арбореии столько времени, сколько будет интересно вам и игрокам. Самый простой подход — направить персонажей к тому ПМ, который поведёт их по пути, способному принести наибольшее удовольствие в игре.

Если игроки любят сражения, то познакомьте их с торговцем Гиндером Наником, который умоляет персонажей отправиться и убить дракона.

Если им больше по душе исследования, связанное с добычей ингредиентов для снадобья, чтобы усыпить дракона, то направьте их к Катакусу.

Если игрокам интереснее исследовать регион и взаимодействовать с местными, то познакомьте их со старейшинами Джавеком и Варой Рог.

Если же ваши игроки хотят пообщаться со множеством разных ПМ и рассмотреть все предложенные варианты действий, то посвятите этому целую сессию, разыгрывая взаимодействия и обсуждения в Весенней Арбореи.

Мнения представителей каждой группы в целом совпадают со взглядами их лидеров, описанными далее.

Поклонники природы

Травники, натуралисты и друиды прибыли в Весеннюю Арборею вскоре после падения правления гитъянки, привлечённые особыми растениями, растущими возле садов на горе Глатек. Их первые попытки исследовать эти сады были пресечены красным драконом, обитавшим там. В ответ на их вторжение дракон вызвал разрушительный пожар, который едва не уничтожил молодой город Весенняя Арборея, а также окружающие фермы и пастбища. Это буйство стало первым из многих.

Круг горения. Небольшая группа жрецов природы, называющих себя Кругом горения, учит, что дракон — это сила природы, которую следует почитать, а не уничтожать. Подобно тому как контролируемые выжигания необходимы для здоровья лесов, ярость дракона, по их словам, является неотъемлемой частью природного цикла. Однако продолжительность каждого такого буйства нужно ограничивать, чтобы снизить опасность для местных жителей.

Члены Круга разработали способ удерживать ярость дракона в пределах разумного. У них есть рецепт снадобья, которое может вновь усыпить дракона на века, когда пожары достаточно разгорелись. Когда на пепелище, где огонь догорел, расцветает ярко-оранжевый драконий глаз, наступает время усыпить дракона. Это время близко.

История садов. Круг горения хранит всё, что известно о садах Ксабажута. Члены Круга знают, что сады расположены в трёхъярустной структуре террас. Первый ярус называется Садом священного покоя, второй — Садом неземных наслаждений, а третий — Садом вечнотекущих источников. Жрецы не уверены в происхождении этих названий.

Катакус. Лидер Круга горения — уставший от жизни лесной эльф по имени Катакус (архисвященник, средний), переживший два прежних буйства. Во время первого, 400 лет назад, Катакус добровольно присоединился к приключенцам, которые пытались вновь усыпить дракона. Он видел этого «огромного, древнего вирма» и получил тяжёлые ранения, прежде чем остальные приключенцы смогли ввести снотворное. Теперь он пользуется изысканно вырезанной деревянной инвалидной коляской, если ему нужно передвигаться более чем на несколько сотен футов.

Теперь, когда цветок драконьего ока снова расцвёл, Катакус и другие члены Круга горения призывают персонажей и жителей города приготовить снотворное и использовать его для усыпления дракона. Они убеждены, что смерть дракона станет катастрофой для региона, ведь люди разграбят сады — источник магии этих земель.

Снотворное. Если персонажи соглашаются с решением Круга горения, то Катакус даёт им список растений, которые нужно найти в садах, и рецепт для приготовления состава. После того как персонажи добудут ингредиенты, они могут сварить состав за один час, используя инструменты алхимика или инструменты пивовара (Катакус с радостью одолжит инструменты алхимика, если это необходимо).

Катакус объясняет, что персонажи должны покрыть своё оружие снотворным и ранить дракона этим оружием, пока тот не отступит в своё логово и не погрузится в магический сон. Дракон отступает, когда получает 90 урона от оружия или снарядов, покрытых снотворным. Однако Катакус предупреждает, что дракон немедленно пробудится, если снова получит ранения или если кто-то украдёт сокровища из его логова.

После нанесения на оружие или снаряд снотворное сохраняет свою силу в течение 24 часов. Он не оказывает никакого эффекта на существ, кроме красного дракона Запретной долины.

Рецепт требует следующие ингредиенты из садов:

- Три цветка Арборейской розы из Сада священного покоя (область G13);
- Два цветка аркадийского лотоса из Сада неземных наслаждений (область G20);
- Плод жизни из Сада нескончаемых источников (область G24).

Пропавший друид. Если персонажи соглашаются вновь усыпить дракона, то Катакус рассказывает про члена Круга горения по имени Эслуб, которая около трёх месяцев назад отправилась в сторону садов. Эслуб надеялась узнать больше о магических растениях, растущих там, но так и не вернулась в Весеннюю Арборею. Она находится в ловушке внутри зеркала (область G21).

Торговцы

Торговцы приезжают в Весеннюю Арборею в промежутках между буйствами дракона, но каждое новое буйство вновь прогоняет их прочь. За последнее столетие в город пришло новое поколение предприимчивых людей, стремящихся извлечь выгоду из горячих источников. Торговцы, ныне живущие здесь, беспокоятся за свои дома и за влияние лесных пожаров на их дела.

Гиндер Наник. Очаровательный человек по имени Гиндер Наник (одарённый благородный, средний) является фактическим лидером и представителем торговцев. Хотя он всё излагает в духе «чего хотят добрые жители Весенней Арборее», на деле Гиндер ставит коммерческие интересы превыше всего, и остальные торговцы следуют за ним. Гиндер считает, что дракона следует убить, а земли Запретной долины (включая древние сады в сердце долины) необходимо присвоить и использовать для извлечения прибыли.

Гиндер и другие торговцы в городе настаивают, чтобы персонажи убили дракона. Однако у них нет предложений, как именно осуществить этот подвиг.

Традиционалисты

Потомки подданных гитъянки в основном являются фермерами, пастухами и охотниками. Их фольклор содержит единственные сохранившиеся исторические свидетельства о королевстве гитъянки. В их сказаниях центральное место занимают буйства дракона, когда народы этого региона восстали против дьявольских тиранов. Эти правители, обладавшие великой магической силой и безжалостностью, ныне вспоминаются как жестокие колдуны с сияющими мечами в руках, а их союзник-дракон изрыгал пламя.

Местные предания включают истории о героях, которые вставали против дракона, защищая свои стада или поля во время прежних буйств. Однако, согласно легендам, если кто-то войдёт в Запретную долину, чтобы сразиться с драконом, то такое вторжение будет наказано ещё большей яростью.

Джавек и Вара Рог. Пастушки в браке, Джавек и Вара Рог (бугай боссы, люди, маленькие) пользуются уважением среди большинства последователей традиционных устоев Весенней Арбореи. Будучи одними из самых старших жителей региона, эти женщины хранят и передают древние знания, охотно делясь с другими своей мудростью, которую добывали с трудом. В значительной степени именно их влияние удерживает торговцев от попыток войти в Запретную долину.

Любой традиционалист в городе говорит персонажам одно и то же: держитесь подальше от Запретной долины, чтобы не усугубить беду. Если же персонажи пожелают подражать героям древности, им следует сразиться с драконом за пределами долины, попытавшись настичь его, когда тот распространяет пламя по холмам.

К Запретной долине

Карта «Обзор региона» показывает расположение Весенней Арбореи, лесных пожаров (помечены оранжевым), Запретной долины (область V8) и других ключевых мест региона. Каждая область описана ниже.

Весенняя Арборея находится примерно в 19 милях от Запретной долины по прямой — как пролетел бы дракон. Однако самые простые пути из города к долине проходят вдоль одной из двух параллельных речных долин, впадающих в реку Целестия. Западная долина реки Битопия имеет более крутой подъём, тогда как восточная долина реки Асгард длиннее. Персонажи могут выбрать свой маршрут, но наиболее вероятный путь выглядит так:

Этап 1. Персонажи идут из Весенней Арбореи по дороге (область V1) к переправе Богоглав (область V2). Хорошая дорога позволяет им выбрать любой темп путешествия на этом 8-мильном этапе.

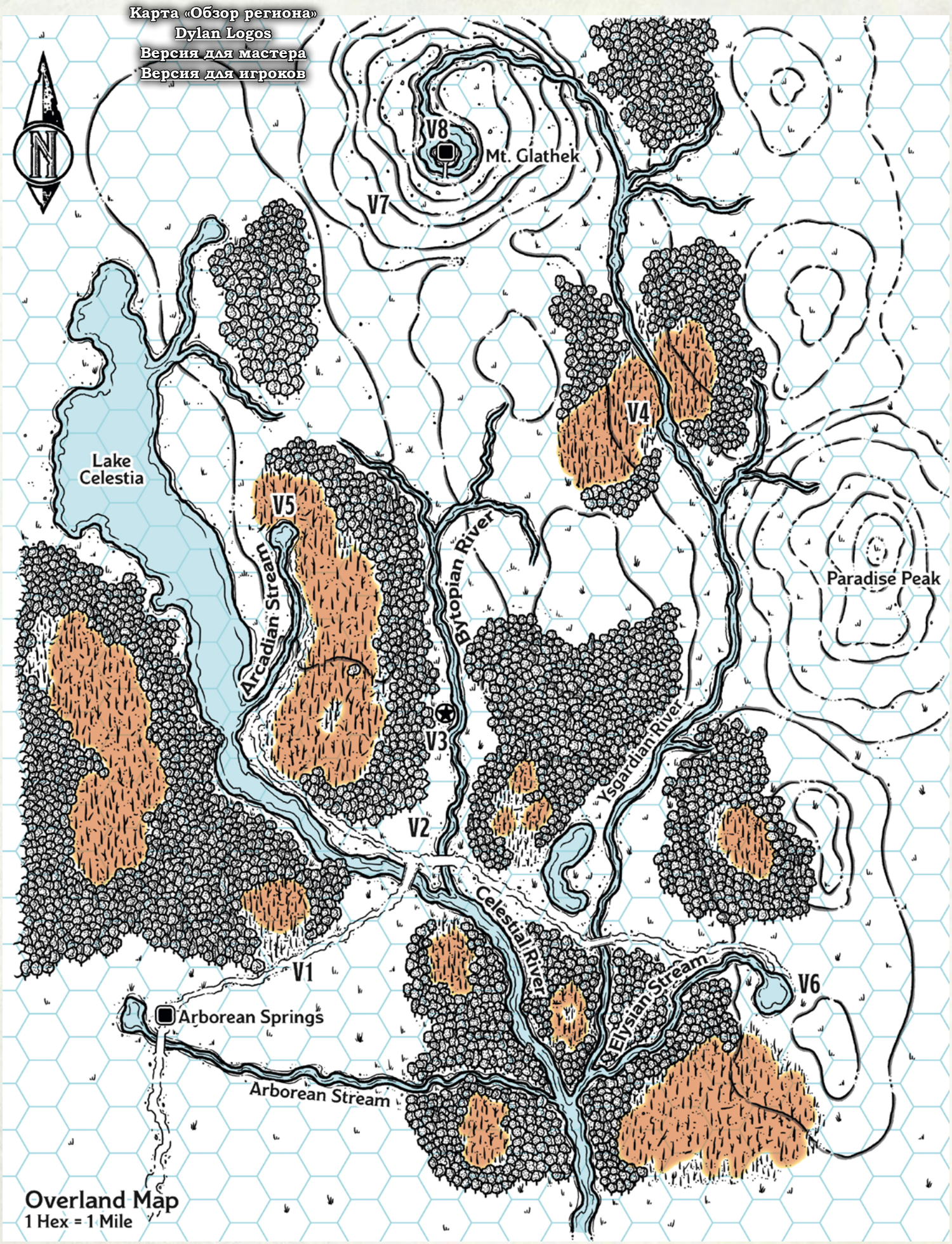
Этап 2. Группа путешествует от области переправы Богоглав (V2) к горе Глатек (область V7).

Западный маршрут вдоль долины реки Битопия составляет 14 миль через горную местность, заставляя двигаться в медленном темпе. По пути они проходят безголовую статую (область V3).

Восточный маршрут, вдоль долины реки Асгард, тянется на 27 миль через холмистую местность, позволяя двигаться в нормальном или медленном темпе. По дороге им придётся справиться с лесным пожаром (область V4), прежде чем они достигнут горы.

Этап 3. Подъём на гору Глатек (область V7) к долине (область V8) представляет собой трёхмильное путешествие по горному склону в медленном темпе.

Карта «Обзор региона»
Dylan Logos
Версия для мастера
Версия для игроков



V1: Арборейская дорога

Ваш путь из Весенней Арбореи ведёт по ровной дороге, тянущейся на северо-восток вдоль опушки леса. В нескольких милях впереди вы замечаете столб густого дыма — впереди, по вашему маршруту, бушует лесной пожар, и дым щиплет ноздри. Примерно через три мили от начала пути источник дыма становится очевиден: огонь пляшет среди деревьев, примерно в полумиле к северу. На дороге впереди тлеет обугленная повозка, и признаков жизни не видно.

Когда персонажи приближаются, они замечают скелеты гуманоидов, лежащие на земле возле сгоревшей повозки. Если они подойдут на расстояние 10 фт., то тела показывают свою истинную природу — это монстры: четыре пылающих скелета и два пылающих черепа, которые нападают на персонажей.

Повозка и её содержимое сгорели почти до неузнаваемости. Персонаж действием поиск может выполнить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15 и при успехе он сможет установить: повозка перевозила тюки шерстяной ткани. Следов животных, тянувших повозку, не обнаружено.

V2: Переправа Богоглав

Сразу за прочным каменным мостом дорога из Весенней Арбореи соединяется с другой дорогой и обрывается. Земля вокруг почернела и покрыта шрамами от лесных пожаров, но 3 вещи особенно бросаются в глаза. Первая — гранитная голова размером с повозку, лежащая на земле и устремлённая взглядом к небу. Вторая — останки фермерского рынка, сгрудившиеся возле каменной головы: теперь это лишь обломанные балки и осыпающийся пепел. И наконец, повсюду среди пепла пробиваются огненно-алые цветы, особенно густо растущие возле каменной головы.

Голова, отколовшаяся от колоссальной статуи в области V3, изображает Оззадраза Завоевателя, гитъянки. Глубокие борозды от гигантских когтей прорезают камень по обе стороны головы. Персонаж действием поиск может выполнить проверку Интеллекта (Природа) со Сл. 15 и при успехе он сможет определить: эти следы оставила неестественно огромная хищная птица.

Цветы драконьего ока

Эти растения известны как цветы драконьего ока. Члены Круга горения верят, что когда цветёт драконье око, это знак того, что Ксабажут должен вернуться к своему сну (см. раздел Поклонники природы). Эти цветы имеют узкие лепестки, напоминающие языки пламени, окружающие ярко-жёлтые сердцевины, а их вытянутые чёрные тычинки похожи на щелевидные зрачки драконов.

Если раздавить цветок драконьего ока, он высвободит искры, способные зажечь огонь — цветок действует как трутница, но только на одно применение. Сорванный цветок сохраняет свои свойства в течение 1к4 + 3 дней.

V3: Безголовая статуя

Когда вы поднимаетесь на вершину холма, перед вами открывается вид на древний монумент. Безголовая гранитная статуя в доспехах с огромным мечом возвышается над окрестностями более чем на 50 футов. Треснувшие и выцветшие пигменты пятнами покрывают камень, словно грибок.

Памятник изображал Оззадраза, командира-гитъянки, некогда правившего этими землями. Его голова лежит в трёх милях к югу — в области V2, куда она скатилась после того, как была отломана от тела.

Атака с небес

Горы вокруг служат охотничьими угодьями рух, которому совсем не по душе, что леса вокруг охвачены пламенем, хотя он с удовольствием охотится на бегущих от огня. Основной мотив рух — поиск пищи, поэтому он вряд ли станет сражаться до смерти. Его гнездо находится возле вершины Райского пика на востоке. Он нападает, как только замечает одного из персонажей.

После того как персонажи увидят рух, те из них, кто успешно определил происхождение следов от когтей на голове статуи в Переправе Богоглав (область V2), сразу узнают: это именно то существо, которое повредило статую, вероятно, приняв её за живое существо.

Luke Eidenschink
Оригинал

V4: Асгарский лесной пожар

Следовать по реке к её истоку довольно просто — пока вы не обнаружите, что долина перекрыта неистовым пожаром. Лес здесь подходит близко к воде, и горящие деревья упали, перекрыв реку и распространив пламя по обеим сторонам.

Огонь охватил большую часть долины. Персонажи должны решить, хотят ли они обойти пожар или пройти сквозь него.

Обход

Обходя пожар по суше, придётся двигаться по гористой местности, что добавит несколько лишних миль к пути персонажей. Примерно через час пути герои сталкиваются с группой огненных существ — три элементаля огня и пять дымовых мефитов, которые выходят из пламени, чтобы сразиться с ними.

Если персонажи смогут удерживать всю партию в воздухе на протяжении двух миль пути, то у них получится перелететь пожар. За каждый час, проведённый существом в воздухе над огнём, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 10. При провале существо получает одну степень истощения из-за жары и дыма.

Прямой путь

Часть долины, охваченная пожаром, считается зоной инферно (см. «Опасности» в Руководстве Мастера).

Другие пожары

По всей этой местности бушуют и другие пожары. Если персонажи выберут маршрут через пожар или рядом с ним, то используйте указания из области V4, чтобы определить влияние пламени на них.

V5: Источники Аркадии

Лесные пожары охватили окрестности, распространяясь на многие мили по склонам гор и застилая небо дымом. Яростные языки пламени подбираются вплотную к берегам прекрасного горного озера, шириной около половины мили. На северном берегу озера огонь почти полностью уничтожил строение из дерева и камня.

Источники Аркадии были курортом, которые были популярны из-за целебных свойств местной воды и природной красоты. Гости, владельцы и персонал уже давно покинули это место.

Источник пламени

Если персонажи задержатся здесь, пытаясь найти людей, оказавшихся в ловушке пожара, или просто исследуя местность, то они могут привлечь внимание виновника пожаров — дракона по имени Ксабажут (молодой красный дракон).

Не используйте эту сцену, если персонажи уже сражались с Ксабажутом в другом месте. Дракон старается оставаться скрытым в дыме, пока не сможет обрушить на партию своё пламя сверху. Если он понимает, что персонажи выжили, то Ксабажут остаётся и сражается с ними, пока не станет окровавленным, после чего возвращается в своё логово для восстановления.

V6: Источники Элизиума

Возле небольшого горного озера возвышается изящный особняк, которого не коснулся лесной пожар. Несколько вооружённых людей патрулируют территорию вокруг здания, тревожно следя за пожарами на юге и за небом над головой.

Источники Элизиума — это роскошный курорт, привлекающий богатых клиентов, желающих отдохнуть среди природной красоты. Огонь пока не добрался сюда, но почти все в особняке эвакуированы. Оставшиеся — это персонал, старающийся защитить имущество от мародёров и, по возможности, от надвигающегося пожара.

Эти 11 сотрудников (стражники, люди), настроенных к персонажам равнодушно, не желают вступать в бой ни с персонажами, ни с драконом. Стражники колеблются, впускать ли группу внутрь курорта, но персонажи могут попытаться убедить их предоставить место для отдыха действием влияние, совершая проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 14. При успехе персонал позволяет персонажам отдохнуть здесь столько, сколько потребуется. При провале персонажи могут совершить только короткий отдых.

V7: Гора Глатек

Ваш пункт назначения возвышается над окружающими горами, словно зазубренный зуб. Пламя не коснулось этих вершин — они покрыты пышной растительностью и яркими полевыми цветами. С вершины поднимаются клубы белого дыма или пара, контрастируя с чёрным дымом лесных пожаров, стелющимся по долинам на юге.

На пути персонажей вверх по горе стоит одно значительное препятствие: отвесная скала, на которую им предстоит взобраться. Подъём по скале требует, чтобы каждый персонаж успешно прошёл проверку Силы (Атлетика) со Сл. 15. Если персонажи связывают себя верёвкой, они могут вместо этого выполнить групповую проверку, где для успеха достаточно преуспеть половине персонажам. Каждый персонаж, проваливший проверку, (или все персонажи в случае неудачной групповой проверки) падает с высоты 60 фт.

V8: Запретная долина

Ваш подъём заканчивается на широкой кальдере, заполненной дымящимся озером. Древний зиккурат возвышается на острове в центре озера, соединённый с южным берегом длинным каменным мостом. На трёх ярусах зиккурата растительность высажена аккуратными рядами. Вокруг каждого яруса текут каналы, которые каскадами спускаются на нижние уровни, создавая водопады и клубы водяного пара.

Спуститься к кромке озера не составляет труда. Добравшись до воды, персонажи замечают на дне озера тысячи костей, покрытых минеральными отложениями. Многие из них принадлежат различным гуманоидам.

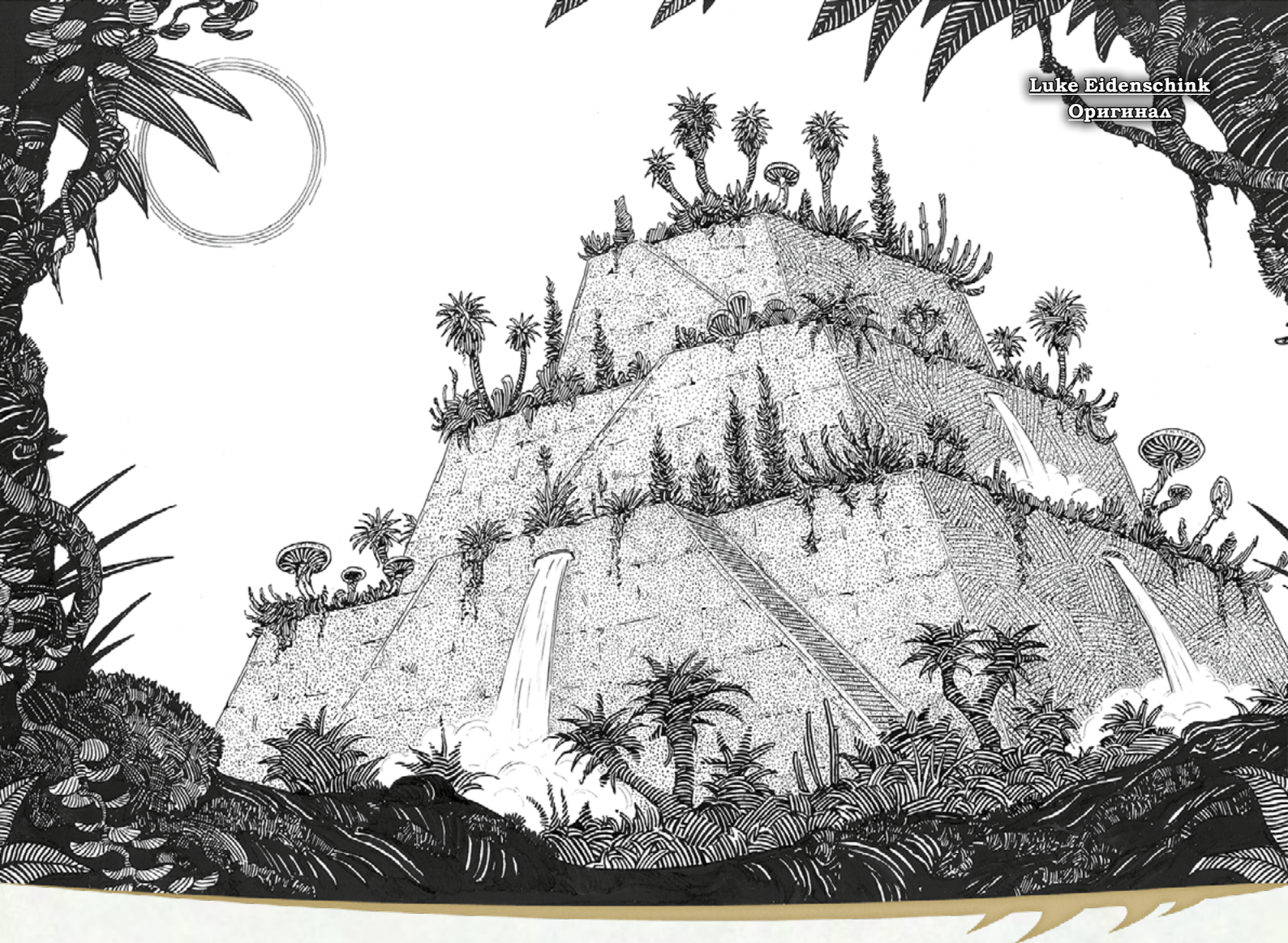
Озеро костей

Озеро костей представляет собой горячий источник глубиной 50 фт. Любое существо, которое впервые за раунд входит в кипящее озеро или начинает свой ход в воде, получает 11 (2к10) урона огнём. Нахождение под водой не даёт сопротивления этому урону огнём.

Скрытый вход. Персонаж, который подплывает ко дну кипящего озера под мостом, действием поиск может совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 20. При успехе персонаж обнаруживает скрытый подводный тоннель, ведущий в логово дракона (область G14). Тоннель имеет высоту 10 фт., ширину 10 фт. и длину 200 фт.

Каменный мост

Мост имеет ширину 20 фт., высоту 30 фт. и длину 250 фт. Он соединяет южный берег озера с первым ярусом садов. Каменные статуи красных драконов стоят по обе стороны моста. Клубы пара, поднимающиеся из озера, иногда создают впечатление, что драконы шевелятся, но это обычные статуи.



Luke Eidenschink
Оригинал

Сады Ксабажута

Внешние лестницы обеспечивают доступ ко всем трём ярусам сада, как показано на картах: «Сад священного покоя», «Сад неземных наслаждений» и «Сад нескончаемых источников». Главный вход ведёт в область G1 на карте «Сад священного покоя». Скрытый вход в озере ведёт в логово Ксабажута, показанное на карте «Сад дракона». Крыша верхнего яруса представляет собой яркий сад без дорожек и обитателей.

Особенности сада

Каждый ярус каменного зиккурата имеет высоту 20 фт. Землетрясения, произошедшие за прошедшие века, ослабили структуру, разрушив стены и перегородки. Другие общие особенности описаны ниже.

Астральный подъёмник. Десятифутовый ствол шахты проходит через центр зиккурата — от подземного логова дракона в области G14 до областей G9, G19 и G25. Шахта пронизана энергией Астрального плана, которая магическим образом искажает движение и гравитацию Материального плана.

Объект, находящийся в шахте и не носящийся и не удерживаемый существом, зависает неподвижно в воздухе; метательные снаряды и стрелы останавливаются, как только попадают в шахту.

Существо в шахте имеет скорость полёта 5 × его Интеллект фт., и может парить. Как только существо выходит за пределы шахты, эффект прекращается.

Шахта поднимается до потолка области G25, на 15 фт. выше пола, и спускается до поверхности озера в области G14. Она проходит через Преддверие священного покоя (область G9) и Преддверие неземных наслаждений (область G19).

Все помещения, соединённые с астральным подъёмником, тёплые и влажные благодаря горячей воде внизу.

Потолки. Если не указано иное, то потолки в помещениях имеют высоту 15 фт., а в проходах — 10 фт.

Двери. Двери в садах выполнены из камня.

Инопланарные растения. Некоторые растения в садах происходят из внешних планов. Действием изучение персонаж может совершить проверку Интеллекта (Магия или Природа) со Сл. 15. При успехе персонаж узнаёт, с какого плана произошло растение. Если результат проверки составляет 20 или выше, персонаж также узнаёт свойства и эффекты растения.

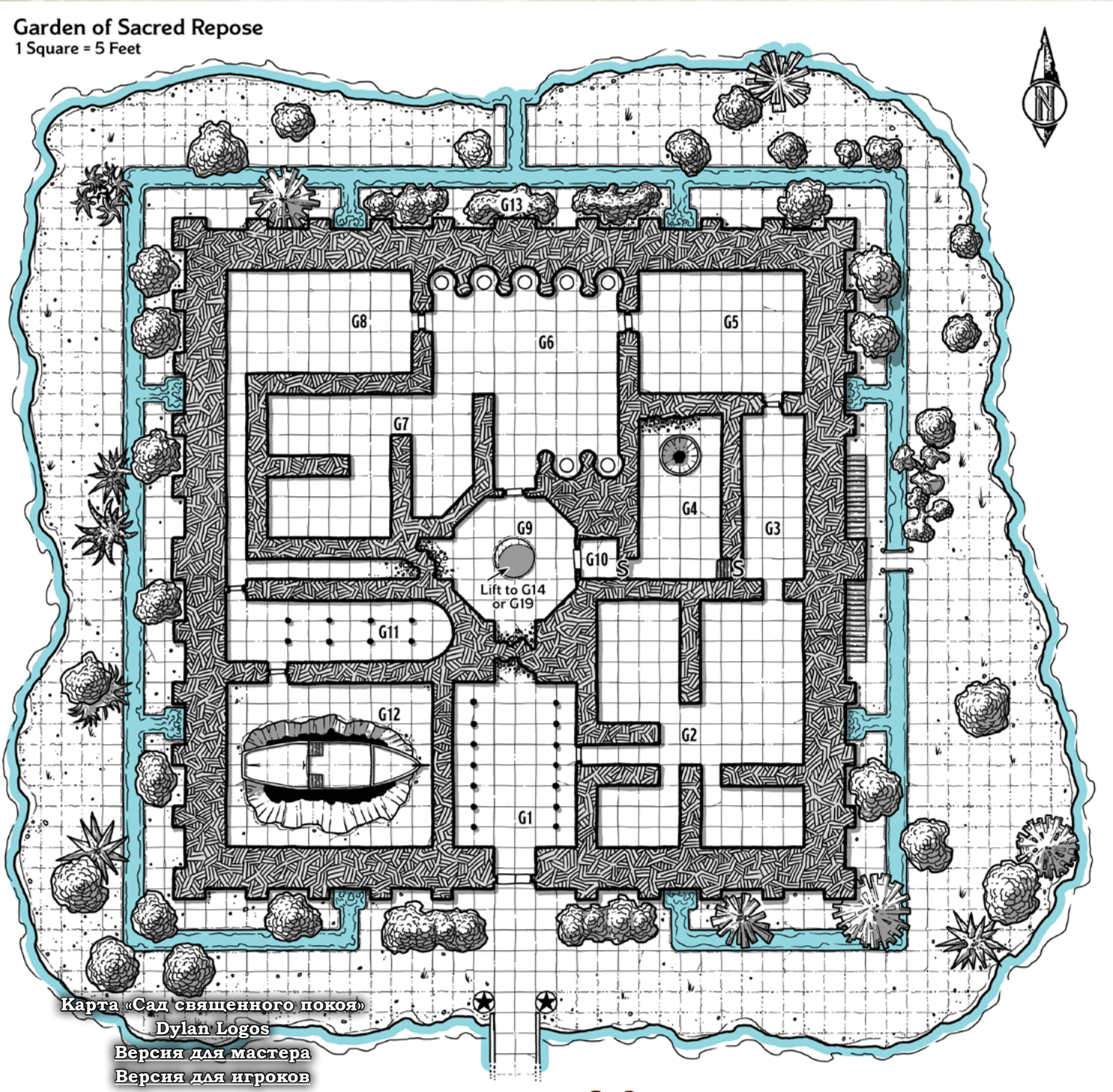
Эти растения не могут выжить более одного дня за пределами садов на Материальном плане. Один галлон воды, взятой с родного плана растения, поддерживает его жизнь в течение 1к4 недель; такую воду можно найти в бассейнах Астрального сада (область G20).

Освещение. Окна (см. ниже) и разрушенные стены пропускают естественный свет в помещения на краях зиккурата, заполняя их ярким светом в дневное время.

Помещения подъёмника на втором и третьем ярусах (области G19 и G25) освещены ярким светом днём, а шахта подъёмника на первом ярусе (область G9) наполнена тусклым светом, проникающим сверху.

Вода. Бассейны и ирригационные каналы имеют глубину 3 фт.

Окна. Оконные проёмы пропускают дневной свет в каждое помещение, прилегающее к внешним стенам садов. Эти окна имеют размеры 3 на 3 фт., расположены ближе к верху каждого яруса и наклонены вниз в комнату, находясь примерно на 10 фт. выше уровня пола.



Карта «Сад священного покоя»
Dylan Logos
Версия для мастера
Версия для игроков

Ярус 1: Сад священного покоя

Первый ярус, нижний уровень садов, изображён на карте «Сад священного покоя».

G1: Зал дракона

Этот широкий, сводчатый зал имеет ряды колонн по обеим сторонам, поддерживающих изящные арки и обрамляющих красочные фрески на восточной и западной стенах. На севере лежат обломки от некогда огромных каменных дверей. Меньшая, целая каменная дверь ведёт на восток.

Фреска на западной стене изображает огромного красного дракона, извергающего пламя на покрытый лесом пейзаж. Несколько горящих деревень изображены отдельными сценами вдоль всей стены.

Фреска на восточной стене показывает рыцаря в доспехах, сидящего верхом на красном драконе, летящем над землёй. Эта пара появляется в нескольких сценах вдоль стены, причём крылья дракона находятся в разном положении на каждом изображении. Земля под рыцарем и драконом представлена как бушующее пламя.

G2: Зал запустения

Четыре помещения расходятся от центрального зала. Стены всех комнат покрыты фресками. В обеих южных комнатах у южной стены стоят вертикально обсидиановые саркофаги. Крышки саркофагов украшены изысканными резными изображениями их жильцов — гитъянки.

Фрески в этих комнатах изображают четырёх гитъянки, создающих и ухаживающих за садами, покоряющих окрестные земли и пировавших в честь победы. Огромный красный дракон присутствует во многих сценах — парящий победно в небе или свернувшийся на вершине громадной сокровищницы награбленных богатств. На фресках в северо-восточной комнате изображён Оззадраз, а в северо-западной — Зумзн.

Саркофаги. Саркофаг на юго-западе содержит останки Кх'края, а саркофаг на юго-востоке — останки Суткета. Они были похоронены с почестями, несмотря на их восстание против Оззадраза. Прикосновение к любому из саркофагов накладывает заклинание Разговор с мёртвыми, целью которого становится лежащий внутри труп. Высеченное лицо на саркофаге оживает, словно говорит сам мертвец.

Оба гитъянки умерли много веков назад, поэтому их знания о садах устарели. Они ведут себя враждебно, но отвечают на вопросы честно. Также они предупреждают о проклятиях, которые якобы постигнут любого, кто потревожит их покой. Эти предупреждения — пустые угрозы. В саркофагах находятся лишь мумифицированные тела гитъянки.

G3: Проход звёзд

Пол этого зала изгибается вверх, переходя в стены и потолок, образуя цилиндрический коридор диаметром около 15 футов. Поверхности зала чёрные, как тушь, но усыпаны крошечными огоньками, похожими на звёзды в ночном небе.

«Звёзды», вкраплённые в стены и пол, — это мелкие кусочки светящегося камня, добытого в горах Элизиума. Их можно извлечь с помощью инструментов ювелира или каменщика, со скоростью 1к8 камней в минуту (максимум — 300 камней). Каждый из них излучает тусклый свет в радиусе 5 фт. и может быть продан за 5 см.

Секретная дверь. Персонаж с ПВ 15+ или тот, кто исследует западную стену в поисках секретных дверей и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, замечает, что изогнутая стена к западу от южного входа менее гладкая, чем остальные — в ней видны ступенькообразные выступы. Они поднимаются примерно на 4 фт. вверх по стене. Пространство над ними — секретная дверь, которая открывается от малейшего прикосновения. По ту сторону несколько ступеней ведут вниз в Колодец покоя (область G4).

G4: Колодец покоя

Стены этой скрытой камеры украшены фресками, изображающими мрачных воинов-гитъянки. Над ними закручивается серебристое небо, усыпанное звёздами. На северном конце помещения низкая стена окружает колодец. За ней пол завален обломками — следами разрушений стены и потолка.

Фрески здесь увековечивают память воинов гитъянки, сражавшихся бок о бок с основателями садов в их злосчастном восстании против королевы лич. Гитъянки-изгнанники время от времени бросали в колодец монеты, чтобы почтить их память.

Скрытые двери. Дверь, ведущая в область G3, легко заметна — она открывается от малейшего прикосновения. Персонаж с ПВ 15+ или тот, кто исследует западную стену в поисках секретных дверей и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, замечает скрытую дверь в область G10 и скрытый засов, открывающий её.

Колодец. Колодец имеет ширину 10 фт. и глубину 100 фт. Когда-то он был наполнен водой, но после землетрясения она ушла, и теперь на дне остался высохший проход, который в конечном итоге соединяется с подземьем. Монеты, когда-то лежавшие на дне, были похищены (см. область G10, чтобы узнать их судьбу).

Враждебный бехир прячется примерно на 20 фт. ниже уровня пола. Раздражённый близостью Ксабажута к своей территории, этот зверь обследует сады, чтобы решить: сможет ли он убить дракона. Обычно бехир остаётся в колодце и ждёт, пока персонажи уйдут, но если они решат исследовать колодец или отдохнуть здесь, то он нападает.

Бехир достаточно узок, чтобы пролезать через дверные проёмы и туннели шириной 5 фт., но для него такие проходы считаются труднопроходимой местностью.

G5: Сад хаоса

Стены этой огромной пещеры едва различимы. Внутри царит сцена хаоса: река низвергается в бездонную пропасть, внезапно превращаясь в железную ленту. Камень поблизости расцветает пламенем, а из него во все стороны разлетаются молнии. Непрестанное движение и грохот хаоса обрушиваются на ваши чувства.

Гитъянки-изгнанники использовали эту симуляцию, чтобы отрабатывать боевые навыки, необходимые для сражений с гитцераями на плане Лимбо. Вливание энергии из Лимбо заставило комнату постоянно вести себя как этот план. В частности, существо здесь может пытаться перемещать или изменять объекты, а также стабилизировать область, как описано в разделе «Лимбо» Руководства Мастера (стр. 196). Персонажи могут использовать эти техники, чтобы создать безопасный путь к выходу из комнаты.

Несмотря на то, что помещение выглядит как бездонная пропасть, у него есть пол, по которому существа могут передвигаться. Однако существо, перемещающееся по полу, получает 2 (1к4) урона психической энергией за каждые 5 фт. перемещения, поскольку зрительное несоответствие движения по бездне разрывает его разум.

G6: Сад стража

Огромный змееподобный ужас скользит между северной и южной стенами этой комнаты, которые выстроены массивными деревьями, вырезанными из зелёного мрамора. В нишах между ними на пьедесталах покоятся различные предметы — оружие, щит, урна и тому подобное. Зелёные и голубые плитки пола образуют узор, напоминающий реку, текущую через плодородную дельту.

В этом величественном зале обитает духовная нага, по имени Объятие Ненависти, помещённая сюда Оззадразом давным-давно, чтобы охранять самые священные реликвии изгнанников-гитъянки. Нага ненавидит и боится как Ксабажута, так и Оззадраза, но пока дракон находится в своём логове (или разжигает пожары по округе), а лидер гитъянки пребывает в состоянии магического сна, нага наслаждается полным контролем над первым этапом садов.

Нага захватила последнюю группу приключенцев, пришедших сюда — отряд, нанятый Гиндером Наником из источников Арбореи, чтобы разведать сады в поисках полезных ресурсов, — и медленно, с мучениями, превратила их в юан-ти. Эти существа живут в покоях слуг (область G7) и приходят на помощь наге по первому зову.

Священные предметы. Каждая из ниш на северной и южной стенах содержит предмет, имеющий священное значение для гитиянки.

На северной стене (с запада на восток) находятся:

- Замысловато украшенный щит, покрытый серебряной филигранью (250 зм);
- Богато украшённая кираса, в отделку которой вставлены крупные драгоценные камни (750 зм);
- Урна, вырезанная из сияющего красного нефрита (750 зм), содержащая прах красного дракона (дополнительно 250 зм для подходящего покупателя);
- Меч мести (двуручный меч), эфес которого вырезан в форме злобного демонического лица;
- Церемониальный кинжал с золотой рукоятью (25 зм).

На южной стене (с запада на восток) находятся:

- Бронзовый шлем с инкрустацией из перламутра (250 зм);
- Медальон здоровья.

G7: Комнаты слуг

Четыре змееподобных существа с человеческими верхними телами беспокойно перемещаются по комнате. На полу разбросаны соломенные циновки и личные вещи. Стены трёх соединённых помещений украшены фресками, изображающими людей, трудящихся в садах.

В этих комнатах обитают четыре проклинателя юань-ти (тип 3). Когда-то здесь жили люди, которых гитъянки заставили помогать строить сады и ухаживать за ними. Эти юань-ти сами были людьми всего несколько лет назад, когда Гиндер Наник из Источников Арбореи нанял их, чтобы разведать сады в поисках ресурсов для использованием торговцем. Но нага из области G6 захватила их и с помощью мрачных ритуалов и мучительных пыток обратила в их нынешний облик.

Юань-ти не помнят своей прежней жизни и безоговорочно служат наге. При малейшем признаке сражения или крике о помощи они выбегают из этих комнат, чтобы прийти ей на выручку.

Личные вещи. Среди предметов, разбросанных по полу, можно найти следы прежнего существования юань-ти: сапоги, штаны и сломанную восковую печать, принадлежащую Гиндеру Нанику — стилизованное изображение воды, стекающей по камням, напоминающее горячие источники этого региона.

G8: Сад ненавистного врага

Пол этой огромной пещеры покрыт грибами, мхом и прочими наростами. На южной стене висит деревянная стойка, на которой размещены пять изящных серебряных обручей. Вокруг стойки расползлось и частично её покрыло пятно желтоватой плесени.

Эта плесень — жёлтая плесень, описанная в Руководстве Мастера. Она полностью разрослась по стойке, поэтому прикосновение к любому из серебряных обручей вызывает выброс спор.

Если персонаж надевает обруч, то активируется фантазм — тренировочное упражнение для гитъянки. Персонаж видит иллитида и циклопа часового в центре комнаты: иллитид парит в воздухе позади и над циклопом.

Персонажи, не надевающие обручи, не могут видеть или как-либо взаимодействовать с этими существами — это иллюзии, существующие лишь в разуме того, кто носит обруч. Если другие персонажи также наденут обручи, то они увидят те же самые иллюзии. Когда персонажи начинают бой (или по прошествии одной минуты), чудовища вступают в сражение с теми, кто носит обручи. Их атаки наносят урон психической энергией, а не урон того типа, который они обычно причиняли бы, но для персонажей в иллюзии бой кажется вполне реальным. Иллюзорных монстров можно повредить или уничтожить действиями персонажей.

Персонаж не может распознать иллюзию, пока носит обруч, но простое снятие обруча сразу же развеивает иллюзию для него. Иллюзорные чудовища не могут причинить вред или как-либо повлиять на тех, кто не носит обруч.

Магия обручей действует только в пределах этой комнаты. Каждый из них стоит 25 зм.

G9: Преддверие священного покоя

Теплая влажность этого зала угнетающе давит. Проходы, когда-то ведущие на запад и юг, обрушились и непроходимы. На стенах между бывшими выходами изображены четыре прекрасные фрески с картинами завоеваний, в каждой из которых воин-гитъянки восседает верхом на огромном красном драконе. В центре комнаты — столб мерцающего воздуха, соединяющий большие шахты в полу и потолке.

Этот астральный подъёмник описан в разделе Особенности сада. Он соединяет логово дракона, расположенное на 50 фт. ниже (область G14), и Преддверие неземных наслаждений, находящийся на 20 фт. выше (область G19).

G10: Налётчики

Это небольшое помещение служит последним пристанищем двух скелетов, спаянных с восточной стеной массивным комком драгоценного металла.

Когда-то сюда проникли два незадачливых вора, выбравшись из подземья через колодец (область G4) после того, как они собрали монеты со дна ямы в той комнате. Они едва успели продвинуться в сторону зиккурата, как Ксабажут поднялся из астрального подъёмника, обнаружил их и уничтожил вместе с их добычей.

Расплавленный металл. Если персонажи в течение 10 минут будут вскрывать металл ломом или подобным инструментом, они смогут отделить его от стены и останков. Этот сплав меди, серебра и золота весит 50 фунтов и оценивается в 250 зм.

Секретная дверь. После того как металл будет удалён, становится очевидно, что за ним скрывается секретная дверь, ведущая к колодцу (область G4). Чтобы найти секретный засов, персонажу нужно действием поиск преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15.

G11: Святилище королевы

В конце длинного зала с колоннами каменная скульптура изображает исхудавшую гитъянки, сидящую на величественном троне. Над скульптурой подвешен череп дракона, удерживаемый тремя цепями. Фреска на западной стене изображает ту же фигуру, указывающую иссохшим пальцем на четырёх гитъянки, покидающих её присутствие с опущенными головами в стыде.

В этом святилище гитъянки приносили покаянную дань Влаакит — грозной правительнице гитъянки, против которой они восстали, и которая в наказание за их мятеж изгнала их. Злобная аура в этом помещении ощутима. Мощное проклятье защищает скульптуру от любого, кто осмелится осквернить её.

Череп дракона. Череп принадлежал крупному красному дракону.

Скульптура. Скульптура Влаакит изображает её в шипованной короне и со скипетром, увенчанным головой дракона. За троном извиваются 2 вырезанные из камня драконьи головы.

Существо, которое касается статуи, наносит ей удар или иным образом пытается повредить, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 16, получая 22 (4к10) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

В тот же момент перед лицом статуи появляется невидимый сенсор, показывающий Ксабажуту помещение так, словно он наложил заклинание Подсматривание. Большая статуя имеет 17 КД, 38 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

G12: Сад завоевателя

В этом огромном зале стоит великолепный корабль с носом в форме дракона. Вместо парусов к корпусу судна прижаты конструкции, напоминающие драконьи крылья. На палубе покоится резной саркофаг. Судно окружает глубокая яма, из которой в воздух поднимаются клубы пара.

Это логово гитъянки рыцаря Оззадраза Завоевателя — правителя изгнанных гитъянки, построивших эти сады. Он лежит в саркофаге под действием заклинания Изоляция, которое делает его невидимым и удерживает в состоянии анабиоза. Заклинание прекращает действие, если Оззадраз получает любой урон или если Ксабажут получает урон, находясь внутри зиккурата. После пробуждения Оззадраз требует персонажай подчиниться ему, а в случае отказа сражается.

Корабль с драконьим носом. Этот магический воздушный корабль покоится на колонне, поднимающейся из логова дракона (область G14), и оснащён двумя баллистами. Чтобы активировать магию корабля и поднять его в воздух, требуется настройка на его троноподобный штурвал. В данный момент Оззадраз настроен на него.

Саркофаг. Создатели саркофага расписали его изображением двуногого драконоподобного существа с красной чешуёй, в чёрных доспехах и с серебряным мечом в руках. Оззадраз находится внутри в состоянии анабиоза. Саркофаг обладает магическим свойством: при закрытии крышки он накладывает заклинание Изоляция на любое согласное существо внутри. Цель сама выбирает условие, при котором заклинание прекратит действовать.

Парящая яма. Комната слабо заслонена плотным паром, поднимающимся из ямы глубиной 50 фт., окружающей воздушный корабль.

Сокровища. Оззадраз облачён в чёрные латы, украшенные топазами и голубыми шпинелями, изображающими ночное небо (6000 зм). У него таже Рог взрыва.

G13: Сад роз

На северной стороне первой террасы растут три живые изгороди из роз. Их цветы красны, как кровь из сердца, а аромат — приторно сладок.

Эти кусты — розы Арбореи, пересаженные с плана Арборея. Впервые приблизившись к одной из изгородей на расстояние 15 фт., существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 12. При провале, когда это существо впервые замечает другое существо, не являющееся его союзником, оно впадает в любовное опьянение и получает состояние очарованный на 1 час.

Снотворное зелье. Для приготовления снотворного Круга горения требуются три цветка Арборейской розы (см. раздел Поклонники природы).

Логово Ксабажута

К логову дракона можно попасть через астральный подъёмник в области G9 и яму в области G12. Скрытый туннель, начинающийся в озере костей (область V8), ведёт к горячему источнику в логове. Логово изображено на карте «Сад дракона».

G14: Сад дракона

Густой пар от кипящего источника заполняет эту жаркую вулканическую пещеру и поднимается вверх через отверстие в потолке. Среди груды монет, наваленных вокруг квадратного гранитного столба, сверкают великолепные сокровища. Возле столба лежит могучий красный дракон.

Это логово Ксабажута и хранилище его сокровищ, награбленных в городах региона Райских гор. Ксабажут — молодой красный дракон, который мечтает сжечь весь этот край и приумножить свои богатства, как это делал его предшественник. Время от времени он покидает логово, чтобы разжигать новые лесные пожары, но большую часть дня проводит здесь.

Если Ксабажут получает урон, то Оззадраз пробуждается на воздушном корабле (область G12), если это ещё не произошло, и спешит на помощь. Он приказывает дракону подняться к потолку пещеры, чтобы гитъянки мог телепортироваться ему на спину. Если Ксабажут становится окровавленным, то он пытается договориться или отступить, лишь бы спасти себе жизнь.

Астральный подъёмник. Астральный подъёмник, соединяющий это место с несколькими залами выше, описан в разделе Особенности сада.

Горячий источник. Пар от источника делает эту область слабо заслонённой. Глубина источника — 50 фт., и он соединён с озером костей через секретный вход.

Персонаж, который спускается на дно источника может действием поиск совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 20. При успехе персонаж обнаруживает подводный тоннель, ведущий в область V8 (см. Озеро костей выше).

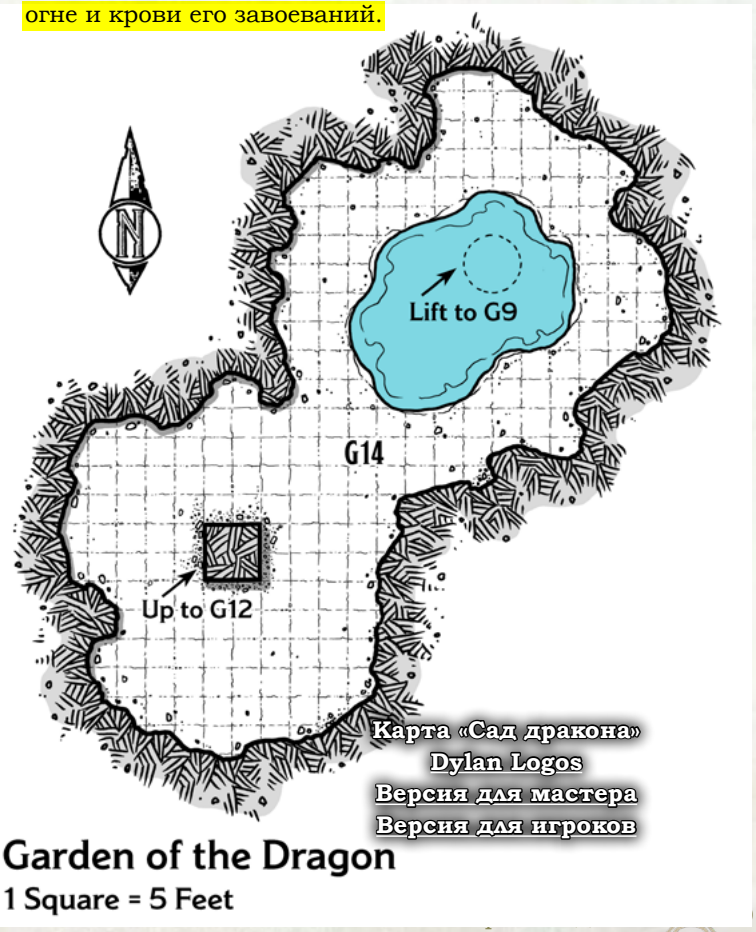
Любое существо, впервые вошедшее в кипящую воду в свой ход или начинающее ход в источнике, получает 11 (2к10) урона огнём. Нахождение под водой не даёт сопротивления этому урону огнём.

Столб. Столб поддерживает воздушный корабль Оззадраза, находящийся на высоте 50 фт. над полом пещеры.

Сокровища. Ксабажут спит на своём ложе из сокровищ, среди награбленных богатств, включающих следующее:

- 300 пм, 4500 зм, 15000 см и 4500 мм (486 фунтов);
- 3 коралловых камня (100 зм каждый), 2 гагата (100 зм каждый), 2 сердолика (50 зм каждый), 3 оникса (50 зм каждый), 7 гематитов (10 зм каждый), 3 обсидиана (10 зм каждый);
- Древняя лира, украшенная золотыми драконьими головами на концах (250 зм);
- Нефритовый шар (100 зм), на котором выгравировано на инфернальном название «Несс»;
- Куб призыва;
- Инструмент бардов (лютня Досс);
- Серебряное оружие (копьё).

Эти сокровища отражают тщеславие и жестокий вкус Ксабажута — каждое из них было захвачено в огне и крови его завоеваний.



Ярус 2: Сад неземных наслаждений

Второй ярус садов изображён на карте «Сад неземных наслаждений». Это самый пышный и живой из всех уровней сада, особенно после того, как сюда переселился шабаш зелёных карг из Страны фей, чтобы служить Ксабажуту и упиваться ужасом, который сеет дракон. Карги обосновались в болоте, образовавшемся в одной из комнат зиккурата, но персонажи могут столкнуться с ними где угодно на этом уровне.

Ковен состоит из следующих карг:

- Смертьцелуй — зелёная карга, мужчина с рыжей гривой, как у льва.
- Демоснится — зелёная карга, женщина с копытами и рогами козы.
- Вкусубивай — бесполая рептилоидная зелёная карга с чешуйчатой кожей и рогами, похожими на рога красного дракона.

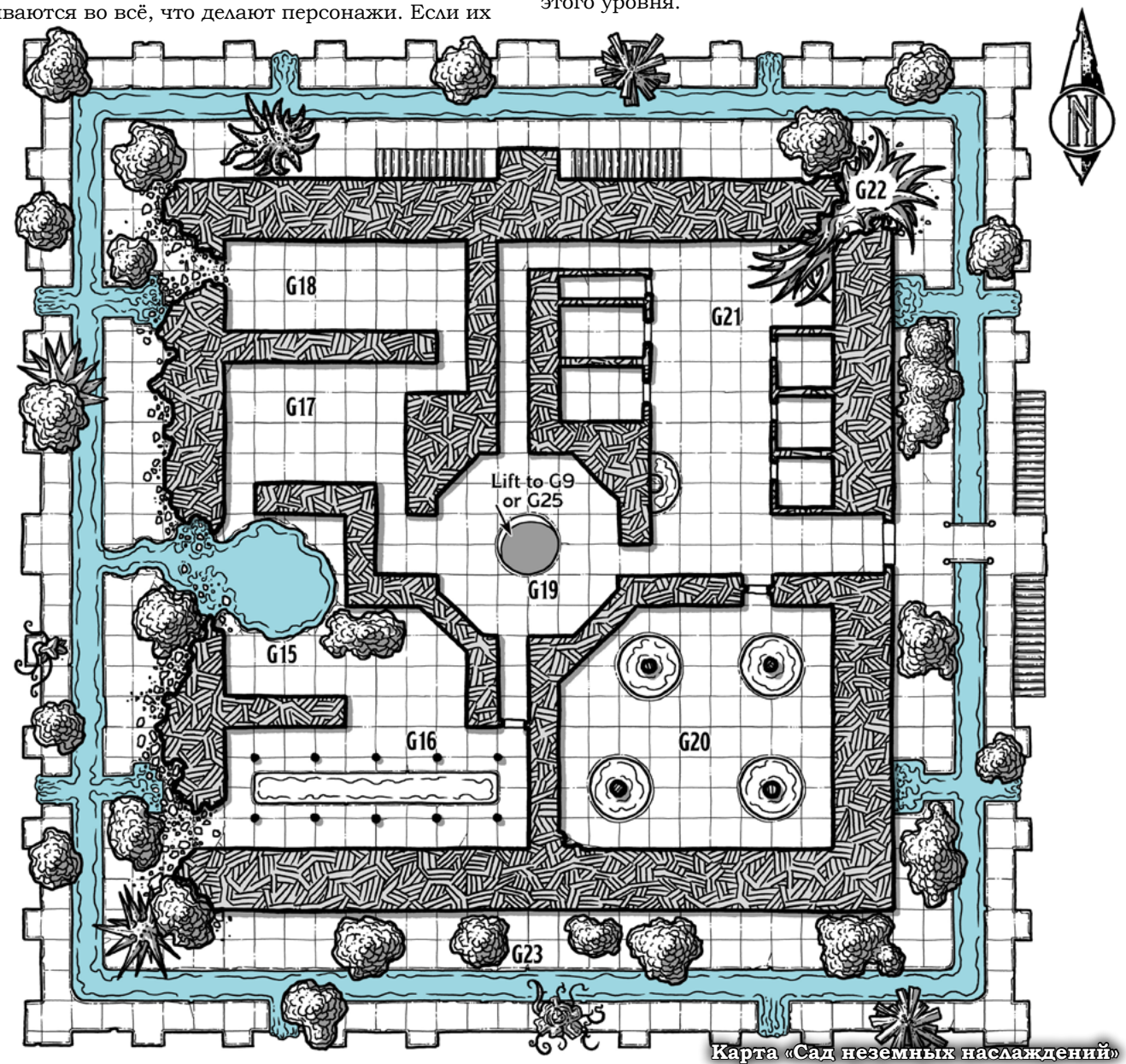
Три карги непрестанно ссорятся друг с другом, но при этом заканчивают фразы друг друга и действуют так слаженно, будто представляют собой одно существо. Они называют химеру из области G16 своим «сыном».

Карги бродят по этому ярусу. Хотя они равнодушны к персонажам, как союзницы Ксабажута, карги вмешиваются во всё, что делают персонажи. Если их втянут в бой, карги пытаются сбежать и перегруппироваться в зверинце (область G21), где они могут призвать обитающих там существ на помощь. Каждая карга носит железный ключ, открывающий все клетки в зверинце (область G21).

Если приключенцы проявят достаточную силу, карги могут поверить, что персонажи действительно способны убить Ксабажута. В этом случае персонажи смогут убедить карг предать дракона, получив от них сведения о логове Ксабажута (область G14), о местонахождении растений, необходимых для снотворного (области G13, G20 и G24), или другую информацию, которая может помочь.

Карги предлагают обменять эти сведения на самое любимое воспоминание детства каждого приключенца. Если персонажи соглашаются на сделку, то карги извлекают воспоминания из их голов с помощью крошечной пипетки и помещают их в маленькие стеклянные склянки. Персонаж, выпивший содержимое склянки, получает то воспоминание (независимо от того, чьим оно было изначально).

Последнее, чего хотят карги, — это столкнуться в бою с могущественными приключенцами. Как только карга получает урон, она немедленно бежит, надеясь вмешаться в действия персонажей в другой части этого уровня.



Карта «Сад неземных наслаждений»
Dylan Logos
Версия для мастера
Версия для игроков

G15: Болото зелёных карг

Мутная роща прорастает сквозь разрушенное помещение, открытое наружу. Водопад низвергается через обрушившийся потолок в туманные топи. Бабочки порхают среди ветвей деревьев, увитых мхом и лианами, а лягушки квакают и стрекочут среди извивающихся корней.

Естественное разрушение превратило этот некогда фейский сад в болото, и теперь здесь обитает три зелёные карги (см. выше). Когда карги замечают приближение нарушителей, они накладывают заклинания, чтобы замаскироваться под дриад, притворяясь, будто они прикованы к деревьям в этой комнате.

Если в помещении начинается бой, то химера из области G16 немедленно приходит на помощь каргам.

Водопад. Когда-то потолок содержал канал, по которому вода текла с третьего уровня на второй. Теперь вода падает прямо в комнату, образуя болото.

Сокровище. В затопленной части болота покоится скелет человека, на котором надет амулет защиты от обнаружения и поиска. Персонаж может действием поиск осмотреть болото и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 18. При успехе персонаж находит амулет.

G16: Заросший сад

Высокие колонны, украшенные расписными барельефами, едва видны сквозь завесу плюща, вьющегося к сводчатому потолку. Низкие кусты и деревья густо растут вокруг длинного центрального бассейна, а воздух пронзают резкие крики птиц.

В этой комнате обитает химера, обычно нежась в воде или греясь на солнце в юго-западном углу. Карги льстят ей, хорошо кормят и преподносят подарки, чтобы обеспечить её сотрудничество. Если каргам угрожает опасность в пределах слышимости, то химера приходит им на помощь.

Сокровища. Под кувшинками на западном конце бассейна спрятаны скромные сокровища химеры: 42 зм, 30 см, красный гранат (100 зм) и простой золотой браслет (25 зм). Химера украла гранат у мантикор из области G18.

G17: Адский цветок

Звук падающей воды и пение птиц эхом разносятся по разрушенным каменным проходам этого сада, смешиваясь со зловещими, отдалёнными криками животных. В северо-западном углу распускается необычайный цветок. Его бледно-жёлтый, десятифутовый стебель поднимается из кучи зазубренных листьев, поддерживая венчик с лепестками длиной в три фута. Этот адский цветок, родом из Девяти преисподних, источает сладковато-приятный мускус.

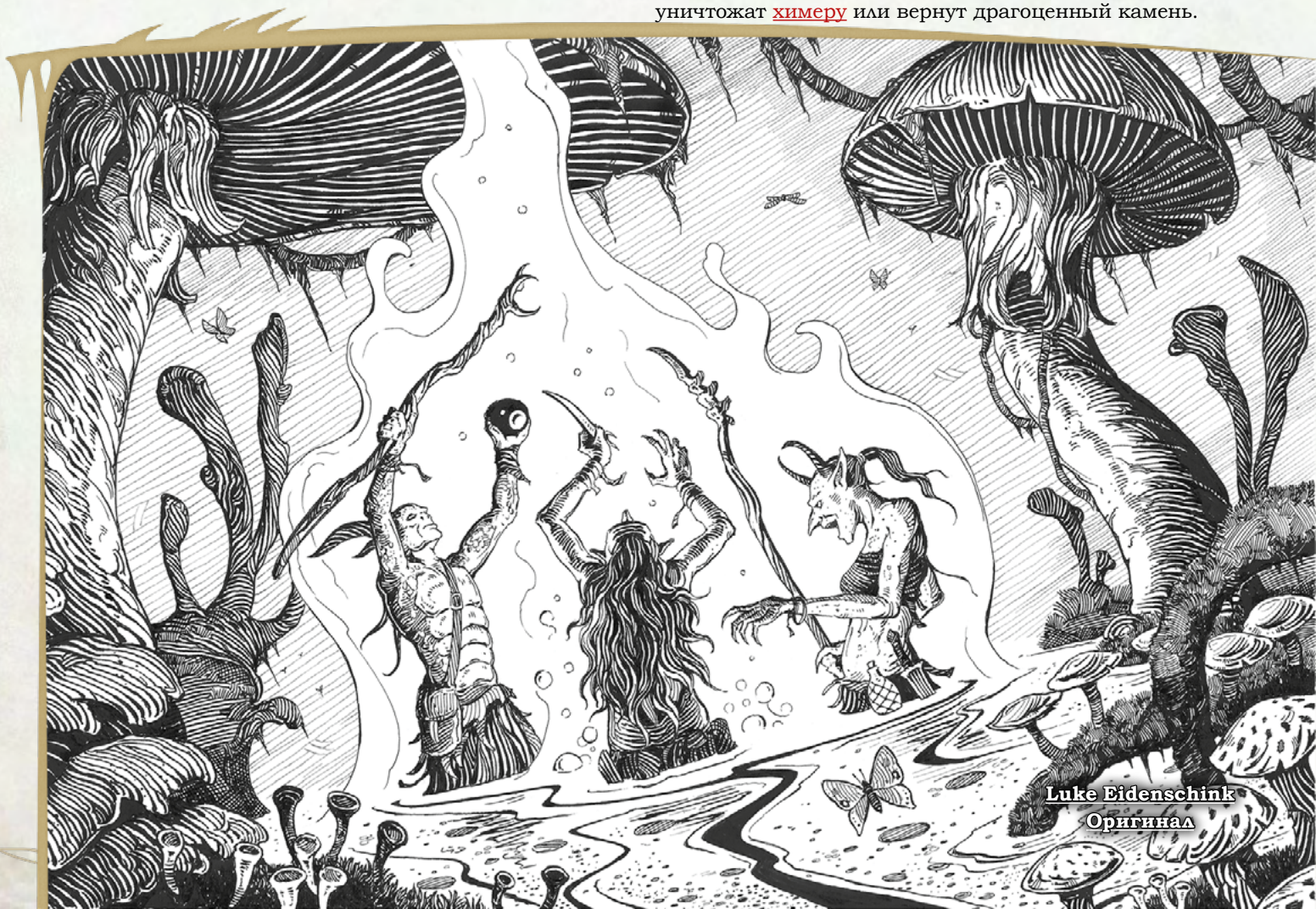
Впервые, когда существо приближается к адскому цветку на расстояние 5 фт., растение выбрасывает облако ядовитого газа, повторяющее эффект заклинания Зловонное облако (Сл. спасброска 15). После этого цветок не может испустить газ снова до следующего рассвета.

G18: Астральные барельефы

Эта комната служит логовом трёх враждебных мантикор, которые неохотно служат каргам из болота. Днём одна мантикора прячется в логове, а две другие бродят по этому этапу садов. Ночью здесь находятся все три чудовища. Опишите, сколько мантикор присутствует, после того как опишете комнату следующим образом:

Барельефы на стенах изображают гитъянки, занятых своими повседневными делами под серебристым небом, усыпанным звёздами. Посередине стен тянется полоса текста, местами стёртая или скрытая под расползающимся мхом. В комнате стоит вонь гниющего мяса.

Вражда чудовищ. Мантикоры боятся химеры в заросшем саду (область G16) и ненавидят её за то, что она украла их сокровище — красный гранат. Мантикоры становятся дружественными к персонажам, если те уничтожат химеру или вернут драгоценный камень.



Надпись. Текст, написанный на языке гитов, представляет собой оду «гитъянки, владыкам всех владык» и «Влаакит, нашей королеве, королеве Мультивселенной».
Он не содержит ничего значимого, хотя ближе к концу автор выражает сожаление о своём «неоправданном восстании» и «предательском неуважении к возвышенной воле» королевы лич.

G19: Преддверие неземных наслаждений

Фреска на стене изображает спокойную сцену: гитъянки вместе с красным драконом, отдыхающих среди зелёного пейзажа с обильной растительностью.
В руках гитъянки — цветок. Столб мерцающего воздуха соединяет большие шахты в полу и потолке.

Астральный подъёмник, проходящий через это помещение, описан в разделе Особенности сада. Подъёмник соединяет уровень на 20 фт. ниже (Преддверие священного покоя, область G9) с уровнем на 20 фт. выше, ведущим к вершине садов (область G25).

G20: Астральный сад

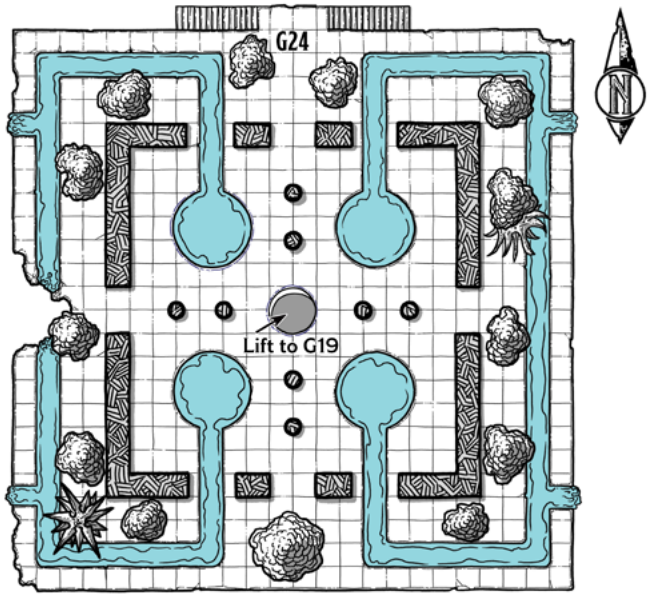
Шум падающей воды разносится по этой наполненной туманом комнате. Четыре каменных фонтана изливают воду в бассейны, каждый из которых наполнен водой своего цвета — рубиново-красного, сапфирово-синего, огненно-оранжевого и глубокий индиго. На поверхности плавают разноцветные лотосы, их сладкий аромат наполняет серебристый туман.

Это место предназначено для медитации и исцеления. Создатели садов воздвигли его, чтобы напомнить о своём доме среди цветных вод астрального плана и питать растения, привезённые из внешних планов.

Лотосы Аркадии. В каждом бассейне растёт один лотос. Когда-то эти растения произрастали в Аркадии, и сладкий аромат этих цветов несёт в себе частицу благословенной жизненной силы этого плана. Существо, которое проводит весь короткий или продолжительный отдых в этой комнате, получает следующие эффекты в конце отдыха:

- Все степени истощения снимаются с существа.
- С существа заканчивается состояние отравленный.
- Существо восстанавливает максимальное количество хитов за каждую кость хитов, потраченную в конце этого отдыха.

Бассеины с фонтанами. От бассейнов исходит магия. Персонаж, взаимодействующий с бассейнами, может действием изучение совершить проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 15. В случае успеха персонаж делает вывод, что каждый фонтан магическим образом втягивает насыщенную питательными веществами воду из внешних планов, при этом цвет бассейна соответствует оттенку астрального цветного бассейна, ведущего на соответствующий план (см. «Астральный план» в Руководстве Мастера, стр. 158). Вода, взятая из бассейна, может поддерживать инопланарное растение, извлечённое из сада, как показано в таблице «Бассеины с фонтанами» (см. Особенности сада):



The Garden of Everflowing Springs
1 Square = 5 Feet

Бассеины с фонтанами

Цвет	План	Растение
Синий	Арборея	Роза Арбореи (G13)
Индиго	Асгард	Боголоза (G23)
Оранжевый	Элизиум	Вишня Элизиума (G24)
Красный	Девять преисподних	Адский цветок (G17)

Снотворное. Для приготовления снотворного Круга горения требуются два цветка лотоса Аркадии (см. Поклонники природы).

G21: Зверинец

В этой комнате сильно пахнет помётом. В северо-восточном углу, где обрушилась стена, пробивается густая растительность. На юго-западе фонтан в форме драконьей головы выплёскивает воду в бассейн. Над его изливом на стене висит большое резное зеркало. На востоке и западе стоят шесть пустых клеток, собранных из тяжёлых железных прутьев.

Зеркало — это Зеркало похищения жизни, в котором содержатся обитатели зверинца. Карги знают командные слова зеркала и используют его ячейки, чтобы удерживать своих чудовищных питомцев.

Клетки. Дверцы шести клеток не заперты и противно скрипят на ржавых петлях. Дно каждой клетки устлано соломой.

Зверинец зеркала. Девять демипланов-ячеек зеркала заняты чудовищами и людьми, которые в последние годы по глупости забрели в эти сады. Их список приведён в таблице «Пленники зеркала».

Если одна из зелёных карг из комнаты G15 столкнётся с приключенцами здесь, то карга активирует зеркало и выпускает гидру, чтобы вызвать как можно больше хаоса. Если у неё появится возможность, то карга затем освободит холмового великана, пообещав за помощь в убийстве приключенцев отпустить его на свободу.

Пленники зеркала

Ячейка	Пленник
1	Эслуб (средний друид), эльф — член Круга горения из Источников Арбореи; захвачен около 3 месяцев назад, крайне скучает.
2	Серев (средний благородный), человек, сбежавший после разрушения Источников Аркадии; пришёл сюда в ярости, желая отомстить дракону
3	Совомед
4	Тролль
5	Гидра
6	Гри (маленький берсерк), человек, прабабушка Джавека Рог
7	Холмовой великан
8	Панцирница
9	Древний грик
10-12	—

G22: Заросший проход

Обвал в северо-восточном углу позволил растительности прорасти сквозь стену и проникнуть в зверинец (область G21). Обломки и густая поросль превращают проход в труднопроходимую местность, а две злобные лозы (см. «Опасности» в Руководстве Мастера) растут в этом проходе. Эти лианы наносят 11 (2к10) колющего урона существам, схваченным ими (Сл. освобождения 14).

G23: Виноград героев

Сочные гроздья винограда свисают тяжёлыми кистями с лоз на этой террасе, их кожица имеет тёмно-бордовый оттенок пролитой крови.

Пять особенно крупных гроздей винограда висят на этой боголозе из Асгарда. Съесть одну гроздь занимает одну минуту и дарует эффекты Зелья героизма.

Ярус 3: Сад нескончаемых источников

Верхний уровень садов, показанный на карте «Сад нескончаемых источников». Здесь находятся бесконечные источники воды, питающие весь зиккурат, и заключён гений, ответственный за непрерывный поток воды.

G24: Высокая терраса

Вишнёвые деревья здесь находятся на разных стадиях цветения: одни покрыты белыми цветами, другие же усыпаны сочными плодами. От деревьев исходит сладкий, неземной аромат. По краю террасы бродит огромное дерево с человеческим лицом и вросшим в его ствол черепом гуманоида с клыками.

Это равнодушный трент — перерождённый Зумзн, гитъянки, садовник, некогда возделывавший это место. Существо использует имя Зумзн, но ничего не помнит о своей прежней жизни, кроме того, что Зумзн ухаживал за этими садами. Единственная цель Зумзна — защищать сады. Пока он считает приключенцев нарушителями и потенциальной угрозой, он настроен к ним враждебно. Однако если его убедить, что они не несут вреда садам, то он становится равнодушным.

Плод жизни. Ствол Зумзна раздваивается вокруг черепа гитъянки, и внутри черепа растёт сердцеобразный плод — плод жизни. Зумзн может вынуть плод из черепа, не причинив себе вреда, либо кто-то может извлечь плод после смерти трента. Когда персонаж впервые откусывает плод, его физический возраст уменьшается на 1к6 + 6 лет, но не ниже 13 лет.

Вишня Элизиума. Вишнёвые деревья Элизиума выстроены по всем четырём сторонам террасы и являются главным источником чудесного исцеления этого яруса. Существо, съевшее вишню с одного из этих деревьев, исцеляется от всех магических зараз, а также прекращаются следующие состояния: ослеплённый, оглохший, парализованный и отравленный. Существо может быть исцелено таким образом только один раз в день. Сорванные вишни теряют свою магию через 24 часа.

Снотворное. Плод жизни является ингредиентом для снотворгого Круга горения (см. Поклонники природы) и вырастает заново через 2к4 дня, если Зумзн сам решит его снять. Целый плод необходим для приготовления снотворного, которое сможет усыпить Ксабажута.

G25: Нескончаемые источники

Роскошные апартаменты венчают верхушку садов. Широкие арки открывают помещение свежему воздуху, а по сводчатому потолку, расписанному облаками и духами воздуха, свисают потрёпанные шёлка всех цветов. Из четырёх бассейнов непрерывно струятся четыре журчащих потока, питая каналы, орошающие сады. Из потолка в широкий шахтный проём пола нисходит столб мерцающего воздуха.

Это логово Дубана Великолепного, надменного марида, связанного клятвой служить Оззадразу. Когда персонажи входят в его логово, Дубан настроен равнодушно и под действием заклинания Невидимость, чтобы наблюдать за группой и оценить их намерения.

Дубан следит за ирригацией садов и защищает их от захватчиков. Он выступает против персонажей, если не сочтёт их способными победить Ксабажута и Оззадраза. Если персонажи убедят Дубана в своей силе (будь то в бою или в разговоре), то он зачаровывает одно из их оружий Чарами убийцы (см. «Сверхъестественные дары» в Руководстве Мастера, стр. 75) против дракона.

Астральный подъёмник. Астральный подъёмник, соединяющий этот зал с несколькими нижележащими, описан в разделе Особенности сада. Он соединяется с Преддверием неземных наслаждений (область G19), расположенным на 20 фт. ниже, и простирается вверх до потолка этой комнаты, на 15 фт. выше пола.

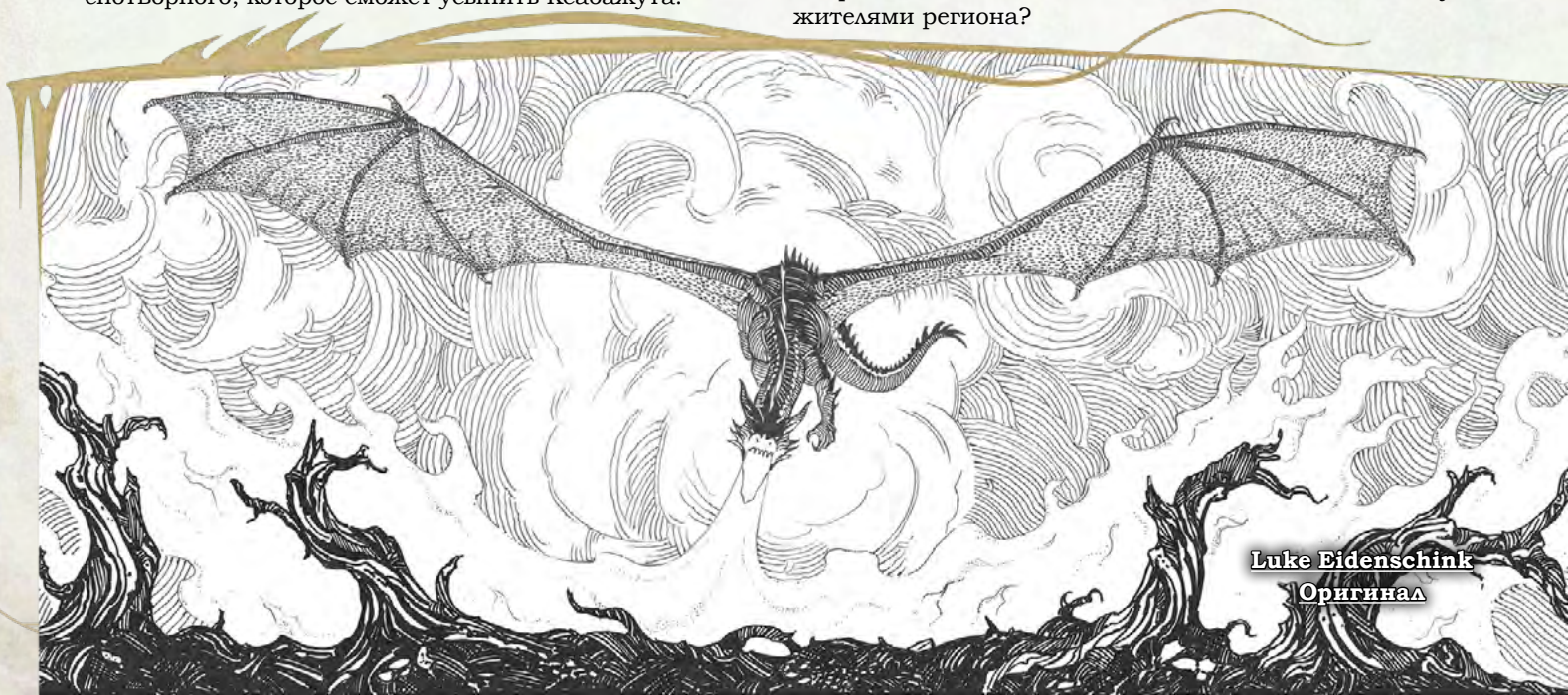
Бассейны. В каменной кладке под каждым бассейном скрыт крошечный портал, ведущий на стихийный план Воды. Порталы достаточно велики лишь для крошечных существ, и Дубан связан магией оставаться здесь, пока Оззадраз не погибнет. Через эти порталы поступает чистая и свежая вода, которая постоянно наполняет бассейны, обеспечивая непрерывное питание каналов, орошающих сады.

Заключение

Если персонажи победят Ксабажута прежде, чем пламя дракона поглотит весь регион, то пожары начнут угасать, и долина постепенно начнёт исцеляться. Но какой ценой? В конечном итоге именно действия персонажей определят судьбу этого края.

Если дракон будет убит — будут ли уничтожены сады? Нарушится ли равновесие природы? Попытаются ли Гиндер Наник и другие торговцы извлечь выгоду из магии Запретной долины, оставшейся без защитника?

Если же дракон будет возвращён ко сну, то возникают схожие вопросы. Как долго Круг горения и традиционалисты смогут удерживать торговцев подальше от Запретной долины? Что станет с отношениями между жителями региона?



История чёрных драконов

Два выдающихся рога (почти всегда направленных вперёд и, начиная с 2000 года, элегантно изогнутых) являются характерной чертой облика чёрных драконов на протяжении всей истории игры, наряду с заметным гребнем на шее и змеиным языком.

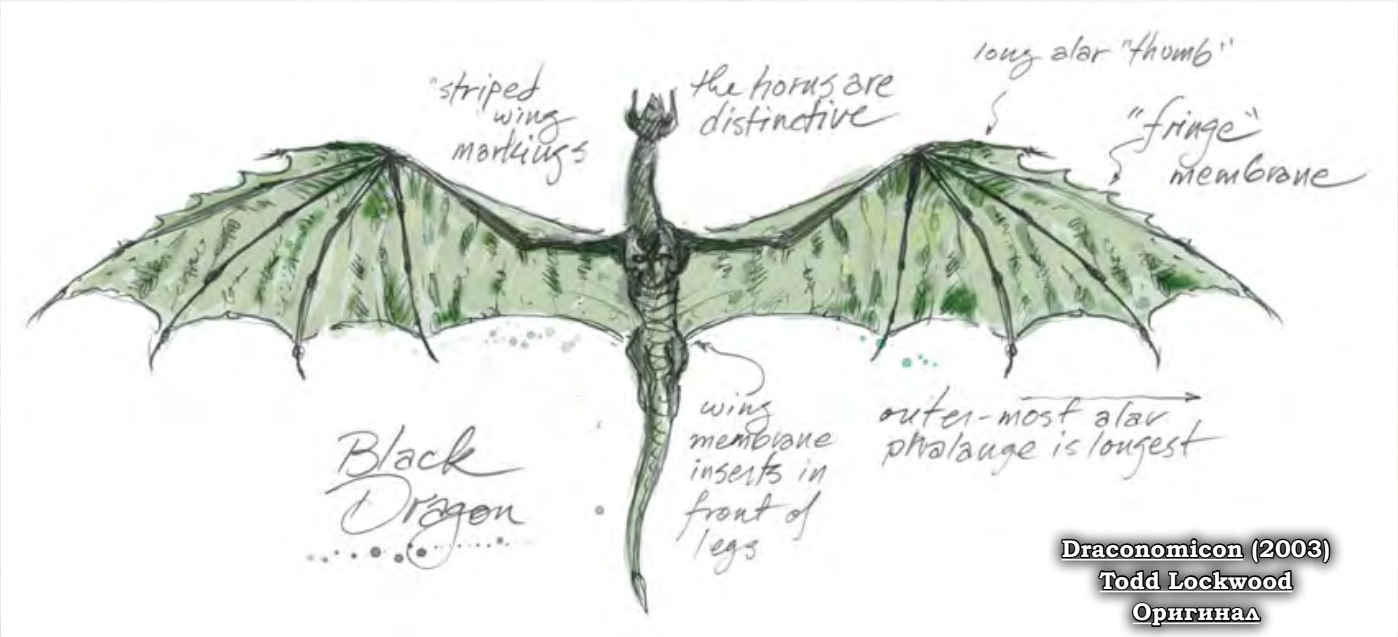
Dragons of Despair (1984)
Clyde Caldwell
Оригинал

Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

Draconomicon (2003)
Lars Grant-West
Оригинал

Adventures in the Forgotten Realms (2021)
Jason A. Engle
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Бестиарий (2014)
Craig J Spearing
Оригинал

Monster Manual (2008)
Lars Grant-West
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Бестиарий (2025)
Martin Mottet
Оригинал

Matt Stikker
Оригинал

Глава 7: Перед бурей

Оригинальный текст Before the Storm.
Приключение для персонажей 10 уровня
Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.
Действие происходит в прибрежном поселении.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Пылающее Прибежище.** Пираты, называющие себя корсарами из Камнекрюка, напали на деревню Прибежище. Персонажи должны спасти жителей из горящей таверны. Когда жители будут в безопасности, мэр Прибежища нанимает персонажей, чтобы вернуть два украденных волшебных камня, защищающих деревню от ужасных штормов.
- **Бухта Камнекрюк.** Персонажи должны отправиться в бухту Камнерюк — логово пиратов, чтобы вернуть камни. Там они обнаружат, что злой дракон по имени Чернокрыл подстрекал пиратов к насилию. Персонажи должны сразиться с драконом и вернуть камни до того, как надвигающийся шторм уничтожит Прибежище.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения» и «Деревня Прибежище». При желании ознакомьтесь с описанием стихийного плана Воздуха в Руководстве мастера, стр. 160.

Шаг 2. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Ассасин
- Взрослый чёрный дракон
- Плащевик
- Обыватель
- Тёмная мантия
- Лиловый некрогромила
- Древний грик
- Рыцарь
- Маг
- Благородный
- Пронзатель
- Пират
- Пират капитан
- Верёвочник
- Бугай
- Гигантский крокодил
- Ворон

Предыстория приключения

Корсары Камнекрюка на протяжении многих лет досаждали судам, проходящим вдоль побережья Теньяди, грабя грузы и требуя дань. До недавнего времени, однако, пираты нападали лишь на торговые корабли и старались избегать кровопролития.

Жители побережья не знают, что чёрный дракон по имени Чернокрыл захватил власть над корсарами. Чернокрыл убил прежнего лидера пиратов, а также всех членов команды, восставших против его жестоких планов. Остальным корсарам дракон приказал грабить прибрежные поселения, начиная с деревни Прибежище.

Когда начинается это приключение, Прибежище охвачено хаосом после нападения корсаров. Хуже того — пираты украли два магических камня, которые на протяжении веков сдерживали разрушительные штормы стихий, грозившие уничтожить деревню. Персонажам предстоит отправиться в логово корсаров (которое теперь также является логовом чёрного дракона), чтобы вернуть камни до того, как над беззащитным поселением обрушится надвигающийся шторм.

Деревня Прибежище

Планировка Прибежища показана на карте «Деревня Прибежище». Это поселение, приютившееся на берегу побережья Теньяди, насчитывает около 50 жителей — в основном людей, эльфов и орков. Завеса между Материальным планом и планом Воздуха особенно тонка вблизи Прибежища. В результате многие уроженцы деревни обладают физическими чертами, тесно связанными с планом Воздуха (см. «Стихийное наследие Прибежище»).

До набега корсаров Камнекрюка жизнь в Прибежище была спокойной. Основной промысел деревенских жителей — рыболовство и ремёсла. Общественные огороды дополняют запасы продовольствия, а дозор из добровольцев включает лишь горстку отставных солдат из крупных городов.

Жители уважают преданную своему делу мэра Прибежища — орка по имени Гейл Белби.

Флюгер «Око шторма»

Из-за тонкой завесы между планами в районе Прибежища яростные шторма берут начало на плане Воздуха и часто обрушиваются на побережье. Давным-давно, чтобы защитить деревню, дружелюбные джинны создали устройство под названием «Око шторма» и установили его на деревенской площади. Джинны вложили свою магию в два камня элементаля (синих сапфира), которые были вставлены во флюгер. Это устройство на протяжении поколений оберегало Прибежище от стихийных бурь. Однако, после того, как корсары Камнекрюка похитили камни, флюгер вышел из строя, и деревня осталась беззащитной перед яростной стихией, а грозовая буря ожидается уже сегодня вечером.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Брезо Бриз [Brezo Breezewave]	Эльф, волынщик	Обыватель, средний, ЗН	Спасение жителей
Эдгард Клейме [Edgard Brandle]	Мёртвый капитан пиратов	—	В7
Гейл Белби [Gale Whittenby]	Орк, мэр Прибежища	Благородный, средний, ЗД	Встреча с мэром
Нелида Адлер [Nelida Adler]	Человек, барменша	Обыватель, средний, НД	Спасение жителей
Пьер Калисон [Pierre Kalison]	Человек, повар пиратов	Бугай, средний	В4
Руберт Лессинк [Rubert Forrester]	Человек, отставной солдат	Рыцарь, средний, ХД	Спасение жителей
Чернокрыл [Sablewing]	Человек, капитан корсаров	Взрослый чёрный дракон	В13
Ватри Свисток [Vatri Whistlebaum]	Человек, владелец таверны	Обыватель, средний, НД	Начало приключения

Карта «Прибежище»
Jared Blando
Версия для мастера
Версия для игроков

Начало приключения

Персонажи начинают своё утро в Прибежище, неподалёку от таверны «Моркот». Прежде чем начать приключение, спросите игроков, почему их персонажи находятся здесь. Например, они могут быть местными жителями. Или, возможно, охотниками на драконов, услышавшими о чёрном драконе в ближайших землях, — угрозе, которую они намерены уничтожить.

Чтобы начать приключение, прочитайте или перескажите следующий текст вслух:

> В прибрежной деревне Прибежище царит хаос. Корсары Камнекрюка (шайка пиратов, обычно не склонных к насилию) напали на деревню. Чёрный дым клубится из домов. По улицам текут шипящие потоки кислоты. Жители в панике бегают туда-сюда, кричат, зовут близких и пытаются сдержать разрушения. Из окон низкой постройки у берега вырываются языки пламени. Перед входом стоит пожилая женщина с синеватой кожей, отчаянно размахивающая руками.
>
> «Пожар!» — кричит она. — «Внутри остались люди!» Остальные жители слишком ошеломлены, чтобы обратить внимание — только вы замечаете её!

Пожилая женщина — Ватри Свисток (обыватель, человек, средняя, НД), владелица горящей таверны «Моркот». Персонажи могут откликнуться, войдя в таверну, чтобы спасти оказавшихся внутри жителей, или попытаться потушить пламя.

Спасение жителей

Если персонажи входят в таверну «Моркот», то прочитайте или перескажите следующее:

> Внутри таверны воздух густ от дыма. Столы и стулья разбросаны и поломаны, балки потолка треснули, словно щепки. Мужчина с каштановыми волосами, развевающимися от неощутимого ветра, отчаянно пытается освободить ногу, зажатую упавшей балкой. У стойки неподвижно лежит темноволосая женщина, а из-за двери на кухню доносятся панические крики и удары.

Персонажи могут попытаться спасти попавших в беду жителей. Пока они действуют, прохожие снаружи наконец откликаются на крики Ватри и начинают выливать воду на пламя.

Застрявший под балкой

Музыкант Бризо Бриз (обыватель, эльф, средний, ЗН), известный своей игрой на волынке и яркими панталонами, зажат упавшей балкой. Персонаж может действием использование совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 12. При успехе балка поднимается, и Бризо освобождается.

Без сознания у стойки

Барменша таверны, Нелида Адлер (обыватель, человек, средняя, НД), лежит на барной стойке без сознания. Один из корсаров разбил о её голову пустую бутылку. Нелида не ранена, но находится в состоянии бессознательный. Персонаж может вынести Нелиду из здания — на свежем воздухе она приходит в себя. Или персонаж может действием помощь привести Нелиду в чувство, и тогда она, пошатываясь, выберется из горящей таверны как можно скорее.

Запертый на кухне

Руберт Лессинк — бывший солдат (рыцарь, человек, средний, ХД). Один из корсаров толкнул Руберта на кухню и захлопнул дверь так сильно, что перекосил дверную раму. Персонаж может действие использование выбить перекошенную дверь, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 15.

Стихийное наследие Прибежища

План Воздуха оказывает влияние на население Прибежища уже многие поколения. В результате многие, рождённые в деревне, проявляют физические черты, свойственные существам с этого плана, — например, синюю кожу, колышущиеся от фантомного ветра волосы или глаза, сверкающие электрическими разрядами. Эти особенности описываются по мере их значимости для персонажей в ходе приключения.

Сражение с огнём

Если персонажи остаются снаружи таверны, то они могут потушить пожар следующими способами:

Цепочка с вёдрами. Персонаж действием влияние может сплотить прохожих и портовых рабочих. При успешной проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл. 12, жители формируют цепочку с вёдрами, чтобы носить воду из моря и лить её на огонь.

Магия. Вода, созданная с помощью заклинания Сотворение или уничтожение воды (наложенного ячейкой минимум третьего уровня) или аналогичным эффектом, тушит пламя.

Пока персонажи этим заняты, другие бескорыстные жители вбегают в горящую таверну, чтобы спасти тех, кто оказался в ловушке.

Среди пепелища

Когда огонь потушен, а жители спасены, на место снова опускается спокойствие. Персонажи могут поговорить с благодарными спасёнными. Каждый из них дружественнен, горячо благодарит персонажей и охотно делится информацией.

Если персонажи не предприняли никаких действий во время кризиса, то пожар всё равно будет потушен; однако Брезо, Нелида и Руберт погибнут внутри. В этом случае Ватри настроен враждебно к персонажам и не желает с ними разговаривать.

Брезо Бриз

Брезо играл на волынке для утренней толпы у таверны, когда на Прибежище напали корсары. Во время налёта Брезо увидел чёрного дракона с изуродованным лбом, пролетающего над деревней и извергающего потоки кислоты. Брезо убежал в таверну незадолго до того, как корсары ворвались внутрь и подожгли здание.

Нелида Адлер

Трактирщица слышала рассказы о чёрном драконе со шрамом, который сопровождал пиратов. Дракона зовут Чернокрыл. Путники рассказали ей слух о том, что Чернокрыл недавно убил банду приспешников, посчитав их неумёхами. По слухам, он покинул своё логово недалеко от Адарата (города, расположенного глубже в материке) и теперь ищет себе новый дом.

Руберт Лессинк

Руберт — отставной солдат из Адарата. Он хорошо осведомлён о Чернокрыле и угрозе, которую тот представляет. Дракон хитёр и жесток. Известно, что Чернокрыл держит рядом три тёмных мантий, позволяя себе атаковать врагов во тьме.

Ватри Свисток

Ватри Свисток просит поговорить с персонажами наедине после того, как они пообщаются со спасёнными жителями деревни. Она рассказывает, что её внук Пьер Калисон несколько месяцев назад присоединился к корсарам из Камнекрюка в поисках приключений и острых ощущений. Ватри убеждена, что Пьер (молодой человек, единственный талант которого это кулинария) не имеет никакого отношения к налёту. Она боится, что он находится в опасности где-то в логове корсаров. Ватри просит персонажей спасти Пьера и вернуть его домой. В награду за спасение внука она предлагает камень удачи, который хранит уже много лет.

Встреча с мэром

После того как огонь потушен и персонажи поговорили с выжившими, зачитайте следующее:

> По толпе прокатываются облегчённые возгласы, когда к вам подходит крепкая орчиха с белыми, облакоподобными волосами. «Мэр Гейл», — говорят несколько прохожих, с уважением кивая ей. Мэр останавливается перед вами и внимательно оглядывает. «Пройдёмте со мной», — говорит она.

Если персонажи помогли справиться с пожаром в таверне «Моркот», то мэр Гейл Белби (благородный, орк, средняя, ЗД) дружественна к персонажам и выражает благодарность за их поступок. Если нет — мэр враждебна. Она сообщает, что деревню разграбили корсары Камнекрюка при поддержке чёрного дракона, вслух задаётся вопросом, что за герои игнорируют гибель невинных, и предлагает персонажам искупить вину, избавив деревню от угрозы дракона.

В любом случае она ведёт персонажей на деревенскую площадь. Если персонажи следуют за ней, то прочтите или перескажите следующее:

> Мэр ведёт вас на деревенскую площадь, где жители столпились вокруг кованого железного флюгера. Это двадцатифутовая конструкция изображает змееподобное существо с телом из облаков. Глубокие царапины обезображивают его железное лицо, а в глазницах зияет пустота.

Мэр объясняет, что чёрный дракон выдрал два камня элементаля (синих сапфира) из флюгера во время налёта пиратов. Если её отношение — дружественное, то она делится всей информацией из раздела «Флюгер «Око шторма»».

Действием изучение любой персонаж может осмотреть флюгер и совершить проверку Интеллекта (Аркана или История) со Сл. 17. При успехе персонаж распознаёт изображённое существо как древний шторм — существо, родом со стихийного плана Воздуха.

Предложение работы

Мэр Гейл отчаянно хочет вернуть камни элементаля до следующей бури. Её также беспокоит тот факт, что капитан корсаров, Клейме, ранее никогда не нападал на поселения, что делает сегодняшний налёт особенно тревожным. Она подозревает, что чёрный дракон как-то связан с новой жестокостью корсаров.

Мэр Гейл предлагает персонажам 500 зм за то, чтобы они проникли в логово корсаров в бухте Камнекрюка, нашли камни и вернули их на флюгер. Она также просит персонажей убить Чернокрыла, если это возможно, но подчёркивает, что важнейшей задачей остаётся возвращение камней.

Если персонажи проявляют недостаточную мотивацию, и отношение мэра — дружественное, то она увеличивает вознаграждение до 800 зм — всех её личных сбережений. Мэр подчёркивает, что времени в обрез: по последним сообщениям, буря обрушится на Прибежище уже этим вечером.

Бухта Камнекрюка

Убежище корсаров Камнекрюка находится в относительно доступном месте, и мэр Гейл может указать персонажам дорогу. Бухта расположена в шести милях от деревни, и к пещерам корсаров ведёт хорошо известная тропа по прибрежным утёсам за Прибежищем.

Прежде чем персонажи отправятся в бухту, разрешите им приобрести любые немагические инструменты, которые они пожелают.

Прибытие к бухте

Путь от Прибежища до бухты Камнекрюк проходит без происшествий, но становится всё более трудным по мере приближения персонажей к месту назначения, поскольку местность искажена магией логова чёрного дракона. Помимо зловонного тумана и испорченной воды, описанных в Бестиарии, окружающая флора становится густой и искривлённой, а грунтовая дорога превращается в грязное месиво с запахом серы.

Персонаж, который решит рассмотреть эти особенности окружающей среды действием поиск может совершить проверку Интеллекта (Аркана или Природа) со Сл. 12. В случае успеха персонаж распознаёт эти признаки как свидетельства близости логова чёрного дракона.

Пираты Камнекрюка

Кроме Пьера, единственные оставшиеся в бухте корсары дали клятву вечной верности Чернокрылу. Если не указано иное, корсары — хаотичные злые и называют Чернокрыла исключительно «капитаном».

Как только корсар замечает персонажа, он немедленно зовёт на помощь ближайших союзников и начинает бой. Самоуверенные корсары сражаются насмерть.

Особенности бухты Камнекрюк

Если не указано иное, то бухта Камнекрюка обладает следующими особенностями:

Кислотные лужи. С тех пор как Чернокрыл сделал бухту своим логовом, она заполнилась пузырящимися кислотными лужами. Эти лужи показаны на карте «Бухта Камнекрюк». Существо, которое впервые за ход заходит в кислоту или начинает в ней свой ход, получает 11 (2к10) урона кислотой. Немагические предметы, которые не носят и не несут, также получают этот урон.

Потолки. В каменных пещерах бухты потолки находятся на высоте 40 фт., за исключением области B13, где потолок достигает 80 фт. В построенных сооружениях бухты (области B3 и B4) потолки имеют высоту 20 фт.

Двери. Двери в бухте не заперты, за исключением двери в области B5 и двери в боковую комнату в области B6, ведущей к тайнику с сокровищами.

Камни элементаля. Один из камней элементаля (синий сапфир), который ищут персонажи, находится в области B6; другой — в области B13.

Освещение. Рассеянный свет или факелы создают яркое освещение в областях B1–B6. Области B7–B12 погружены во тьму, и в описаниях предполагается, что персонажи могут видеть во тьме. Мерцающие факелы создают тусклый свет в области B13.

N
+40 Feet
B12
B13
B8
B9
B10
B7
B6
B11
+10 Feet
+10 Feet
B3a
B3b
B3c
B5
B2
1 Square = 5 Feet
B4
-10 Feet
-10 Feet
B1
Карта «Бухта Камнекрюк»
Jared Blando
Версия для мастера
Версия для игроков
Cobblehook Cove

Matt Stikker
Оригинал

Области бухты Камнекрюк

Следующие области относятся к карте: «Бухта Камнекрюк».

B1: Вход в пещеру

Тропа, окутанная туманом, ведёт к устью пещеры. На вершинах высоких сталагмитов у самого входа в пещеру чистят перья три ярких попугая.

У всех попугаев статблок ворона. Если какой-либо попугай заметит персонажей, то он громко вскрикивает, предупреждая корсаров в области B2.

B2: Прибрежная пещера

Факелы в держателях освещают эту просторную пещеру, заливая светом её каменные выступы и деревянные лачуги, построенные вдоль стен. С южной стороны пещера открывается к морю, где у причала пришвартовано судно с зелёным парусом. В центре пещеры пузырится мутный бассейн. Грязные, неопрятные фигуры снуют повсюду, в то время как у края бассейна крупный крокодил с хрустом грызёт мясистую кость в своей зубастой пасти.

Здесь находятся восемь корсаров (пираты) различных видов и размеров. Возле кислотного бассейна (см. ниже) шесть корсаров шутят о налёте на Прибежище. Рядом с ними их питомец — гигантский крокодил, который вступает в бой вместе с корсарами. Два более крепких корсаров (пираты капитаны) находятся на пирсе у пришвартованного судна; они только что перенесли добычу из Прибежища в область B6.

Кислотный бассейн. Персонаж, заглянувший в центральный кислотный бассейн, действием поиск может совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 20. При успехе персонаж замечает, что бассейн ведёт в подземный туннель. Этот туннель соединяется с областью B11. Плавание через кислоту в туннеле смертельно для большинства (см. Особенности бухты Камнекрюк), однако Чернокрыл часто пользуется этим проходом.

Выступы. Каменные выступы на севере по обе стороны пещеры возвышаются на 10 фт. над уровнем пола и соединены деревянной балкой шириной 5 фт.

Пиратский корабль. Этот корабль — тот самый, на котором корсары отправились в утренний налёт на Прибежище. На борту нет ни добычи, ни команды. Его зелёный парус выглядит недавно сшитым и изображает улыбающегося чёрного дракона.

B3: Каюты команды

Скрипучие двери ведут в каждое из этих покрытых плесенью деревянных строений.

Комната грязная и заставлена двухъярусными койками. Стол и несколько сундуков рядом с койками завалены одеждой и другими личными вещами.

Члены команды живут в этих лачугах, когда не находятся в море. Их одежда и личные вещи заполняют сундуки и разбросаны по комнате. Большинство предметов не представляют ценности, за редким исключением.

B3a: Западная каюта. Один из сундуков содержит зелье лечения (большое). Сундук заперт. Персонаж может действием использование вскрыть замок, совершив проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15 с применением воровских инструментов. При успехе сундук открывается.

B3b: Центральная каюта. На полу лежит изысканный ковёр. Персонаж, который действием поиск осмотрит ковёр и преуспеет в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 12, понимает, что после чистки ковёр будет стоить 500 зм.

B3c: Восточная каюта. На дальней стене закреплён череп человека; в каждой из его глазниц вставлен гагат (100 зм каждый), которые легко можно вынуть.

В4: Кухня

На восточной стене этой комнаты, между полками с кулинарными припасами, висит гобелен с изображением ухмыляющегося чёрного дракона. Молодой человек с синим оттенком кожи и растрёпанными белыми волосами, выглядящий напряжённым, помешивает котёл над небольшим огнём. По обе стороны от него возвышаются два огромных червеобразных существа с щупальцами, окружающими клювоподобный рот.

Повар — Пьер Калисон (бугай, средний), внук владельца таверны Ватри Свисток. Пьера держат здесь в заточении и заставляют готовить для корсаров.

Два древних грика обучены следить, чтобы Пьер не сбежал. Они начинают бой, если замечают персонажей.

Труднопроходимая местность. Восточная половина комнаты считается труднопроходимой местностью из-за разбросанной мебели.

Разговор с Пьером. Если персонажи победят гриков, то Пьер станет к ним дружественным и будет рад поговорить. Он признаётся, что вступление в ряды корсаров было ошибкой: он искал приключений, волнения и романтики, но вскоре понял, что корсары — просто мелкие воры.

В отличие от других корсаров, Пьер называет Чернокрыла по имени. Когда чёрный дракон захватил власть над командой, Пьер и ещё несколько человек отказались присягнуть ему на верность. Чернокрыл убил всех отказавшихся, но пощадил Пьера и приказал ему продолжать готовить, угрожая смертью. Теперь Пьер хочет лишь вернуться домой в Прибежище.

Карта Пьера. Если персонажи попросят Пьера помочь с возвращением камней Прибежища, то он нарисует им карту бухты. Области на его карте соответствуют карте «Бухта Камнекрюк», за исключением того, что Пьер не указывает бассейны с кислотой. Повар провёл всё время правления Чернокрыла на кухне и не знает об этих бассейнах.

Сокровища. Две бутылочки с ингредиентами на полках у восточной стены на самом деле являются зельями героизма. Пьер с радостью отдаст их персонажам в благодарность за своё освобождение.

В5: Запертый проход

В северо-восточной части этого коридора вмонтирована в скалу дверь с массивным навесным замком.

Замок простой (требуется одно действие на взлом), но высокого качества (Сл. 20). Корсары повесили этот замок, чтобы Пьер не смог пройти глубже в пещеру.

В6: Хранилище награбленного

Когда персонажи приближаются к этой области на 30 фт., зачитайте или перескажите следующее:

Из ближайшей комнаты доносится пение. Жестокие слова песни подрывают её праздничный настрой.

Семь представителей корсаров разных видов и размеров сидят на бочках в центре помещения. Среди них — четыре пирата, два мага и один ассасин. Если персонажи прислушаются, то поймут, что пираты распевают о разрушениях и убийствах, которые они учинили в Прибежище сегодня утром.

Камень элементаля. Ценные трофеи Корсары хранят в боковой комнате на востоке. Эта дверь также заперта простым замком (требуется одно действие на взлом) высокого качества (Сл. 20). Внутри находится один из камней элементаля (синий сапфир), украденный с флюгера «Око шторма».

Надпись на стене: «Здесь покоится слабак, неспособный править».
Matt Stikker
Оригинал

Сокровища. Помимо камня элементаля, в запертой комнате находятся следующие ценности:

- 3 аметиста (100 зм каждый), 6 оранжевых сердоликов (50 зм каждый), 3 обсидиана (10 зм каждый);
- Большой ящик с ценностями, украденными из Прибежища этим утром (на сумму 1800 зм);
- Бронзовая корона (250 зм), серебряный кубок (120 зм);
- Масло остроты.

B7: Покой Клейме

Скелет гуманоида в лохмотьях пригвождён к восточной стене, его кости свисают с вбитых в скалу шлямбуров. На черепе скелета — широкополая шляпа с огромным зелёным пером. На камне рядом на Общем языке нацарапано: «Здесь покоится слабак, неспособный править».

Этот скелет — всё, что осталось от капитана Эдгарда Клейме. Когда Чернокрыл захватил командование над корсарами, капитан отказался присягнуть дракону на верность. Чернокрыл убил капитана, съел его плоть и устроил эту сцену как напоминание о том, что бывает с теми, кто бросает вызов власти дракона.

Разговор с Клейме. Если персонаж накладывает заклинание Разговор с мёртвыми, то череп капитана Клейме с хриплым голосом отвечает на вопросы, насколько позволяет знание. Клейме знает, что Чернокрыл держит три верных тёмных мантий рядом со своей сокровищницей в области B13. Он описывает, как дракон использует *Ауру тьмы* мантий, чтобы лишить врагов зрения.

B8: Плесневелая пещера

Половина этой пещеры покрыта жёлтой плесенью.

Двадцать участков жёлтой плесени (см. Руководство Мастера, стр. 55) покрывают северо-восточную половину пола.

Сокровище. Действием поиск персонаж может осмотреть область и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 12. При успехе персонаж замечает сверкающий на полу у восточной стены медальон с рубином. Это — медальон затягивающихся ран. Между медальоном и ближайшим безопасным участком пола растут два участка жёлтой плесени.

B9: Шипящая развилка

Пол этой пещеры покрыт мутной бурлящей жидкостью.

Жидкость представляет собой двухфутовый слой кислоты (см. Особенности бухты Камнекрюк).

B10: Поле сталагмитов

В этой пещере вокруг сталагмитов расположены пузырящиеся лужи. Центральный сталагмит тянется к потолку, покрытому сталактитами.

На самом деле, центральный сталагмит — это верёвочник, шесть сталактитов — это пронзатели, а за одним из сталактитов скрывается плащевик. Жидкость представляет собой двухфутовый слой кислоты (см. Особенности бухты Камнекрюк). Верёвочник начинает бой, как только персонаж входит в зону. Пронзатели падают на добычу, как только представится возможность, а плащевик преследует существ, уклонившихся от верёвочника.

B11: Кислотное озеро

Пещеру заполняет озеро мутной, пузырящейся жидкости. В воздухе витает запах гниющего болота.

Озеро — это гигантский, 50-футовый бассейн кислоты (см. Особенности бухты Камнекрюк) с подземным тоннелем, соединяющим его с бассейном в области B2. Чернокрыл иногда пользуется этим туннелем, как коротким путём в своё логово (область B13) и из него.

Дно бассейна усеяно костями.

Сокровище. В 20 фт. ниже поверхности воды, в западной стене встроен водонепроницаемый ящик, обладающий иммунитетом к урону кислотой. Ящик не заперт и содержит кольцо сопротивления (кислотный) и доспех сопротивления (кислотный, чешуйчатый доспех). Чернокрыл находит жестокое удовольствие в том, чтобы приказывать своим жертвам достать ящик, наблюдая, как они умирают в попытке сделать это.

B12: Логова отбросов

Две камеры, устланные гниющей растительностью, ответвляются от тоннеля. Растительность свалена в кучи и время от времени дёргается.

В этих кучах прячутся два лиловых некрогромилы: один в восточной камере, другой в западной. Эти грибы устраивают засаду на любого, кто проходит через их камеры или по центральному коридору этой области.

B13: Логово капитана Чернокрыла

Мерцающий свет факелов играет на стенах, к которым приколочены окровавленные носовые фигуры и сломанные мачты кораблей, как трофеи. Огромный чёрный дракон восседает на уступе, возвышающемся на сорок футов над булькающим кислотным бассейном. Подняв покрытую шрамами бровь, дракон усмехается.

«Конечно, корсары не смогли вас остановить, — рычит дракон. — Что ж, вы сбежите с криками из моего логова? Или повеселимся перед вашей смертью?»

Капитан Чёрнокрыл — взрослый чёрный дракон. Три тёмные мантии висят на потолке пещеры, маскируясь под сталагтиты; когда начинается бой, они вступают в сражение, стараясь окутать персонажей магической тьмой. Все четыре существа сражаются насмерть.

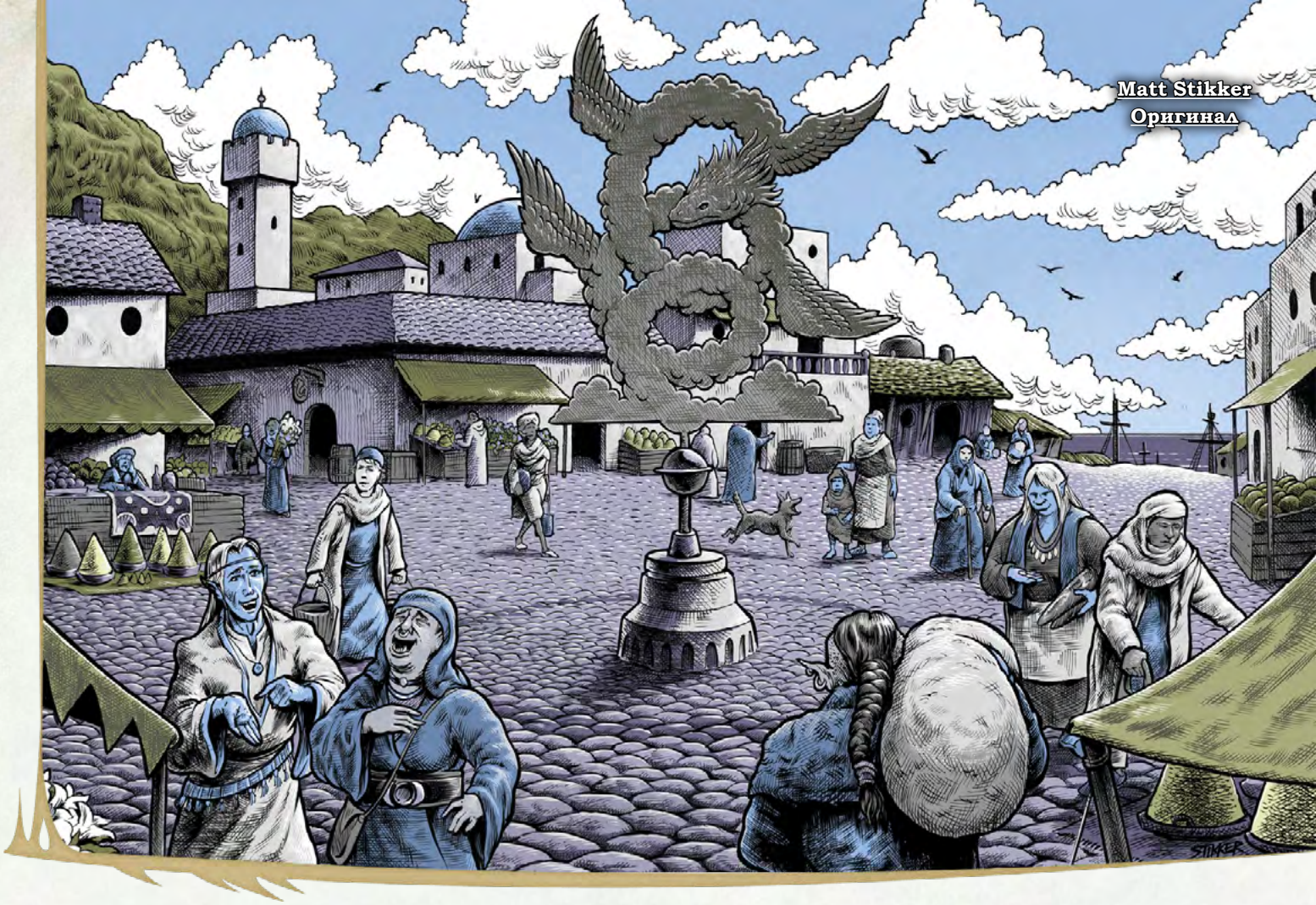
Отыгрыш Чёрнокрыла. Капитан Чёрнокрыл совершенно не уважает своих прислужников-корсаров, считая их лишь инструментами на пути к приумножению своей сокровищницы и разрушениям. Он обожает хвастаться тем, как легко захватил власть над экипажем.

Чёрнокрыл отказывается отступать, отдавать сокровища или прекращать террор побережья. Он находит удовольствие в причинении боли и страданий. Если разговор затягивается, то ему становится скучно, и он начинает бой, считая персонажей лёгкой добычей.

Камень элементаля. Один из камней элементаля (синий сапфир), украденный с флюгера «Око шторма» в Прибежище, находится в сокровищнице Чёрнокрыла.

Сокровище. В дополнение к камню, сокровищница Чёрнокрыла содержит следующее:

- 230 пм, 15610 зм и 1100 см;
- Картина в раме — шедевр с изображением серебряного дракона (2500 зм), написанная знаменитым дракономорожденным художником Земоном Ведраком;
- Доспех моряка (латы);
- Кольцо уклонения;
- Трезубец командования рыбами с выгравированным именем «Морекол».



Заключение

Путь обратно в Прибежище проходит без происшествий, хотя небо становится зловещим по мере приближения шторма. Если персонажи не успели добыть оба камня элементаля (синих сапфира) в бухте Камнекрюк до наступления ночи, то переходите к разделу «Сломанный флюгер». Если они преуспели, то см. «Восстановленный флюгер».

Если персонажи убили Чёрнокрыла, то шайка корсаров Камнекрюка остаётся без лидера, распадается и перестаёт представлять угрозу для региона. Если же камни были добыты, но Чёрнокрыл остался жив, то он в ярости покидает Прибежище, опасаясь возвращения персонажей, которые могут его убить.

Сломанный флюгер

Ужасный шторм со стихийного плана Воздуха обрушивается на Прибежище. Мэр Гейл предупреждает жителей, чтобы они укрылись, но шквалы и проливной дождь, принёсшие всю силу стихии, разрушают здания, ранее повреждённые в налёте шайки корсаров Камнекрюк. Когда буря наконец утихает, Прибежище лежит в руинах. Обломки усеяли улицы, и жители начинают искать новое место, которое можно назвать домом.

Восстановленный флюгер

Когда персонажи возвращаются в Прибежище, они находят мэра Гейл у флюгера «Око шторма». Золото, которое она обещала в награду, находится в её спальнике. Рядом с флюгером также стоит Ватри Свисток, и если персонажи вернули в деревню Пьера, то она вручает им свой камень удачи, как и было обещано.

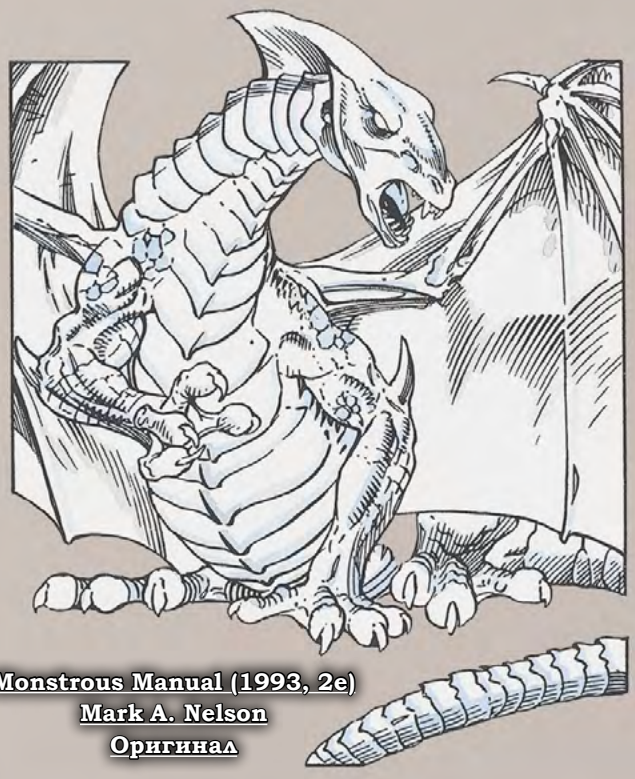
С помощью мэра пропавшие камни элементаля легко вставляются обратно во флюгер. После восстановления устройства зачитайте или перескажите следующий текст:

> Жители собираются у флюгера «Око шторма», устремив взгляды к берегу. Раскаты грома сотрясают землю, а вспышки молний освещают тучи, надвигающиеся с моря. Перекладина флюгера начинает вращаться, и по всей конструкции пробегают пульсирующие волны сине-зелёной энергии. Когда буря надвигается на Прибежище, облака внезапно расходятся, огибая деревню. Несмотря на завывания ветра, разрывающего окрестности, в самом Прибежище не ощущается ни дуновения, ни капли дождя. Жители радостно восклицают, когда буря уходит прочь. Некоторые плачут от облегчения. Мэр Гейл смотрит на вас с тёплой улыбкой.
>
> — Вы спасли нас, — говорит она. — Слава героям Прибежища!

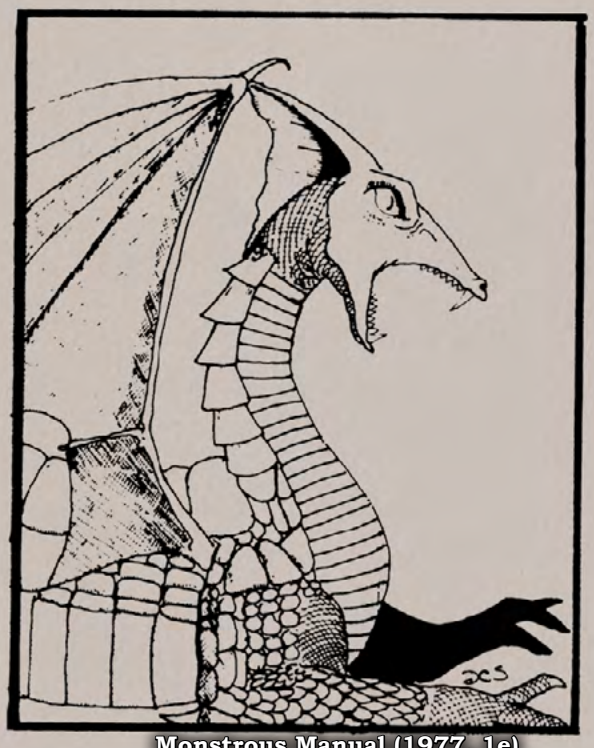
История белых драконов

Единственный рог, поддерживающий гребень за головой, остаётся неизменной, определяющей чертой белого дракона на протяжении многих лет — в сочетании с оскалом, свидетельствующим о его свирепости.

Dragons of Ice (1985)
Larry Elmore
Оригинал



Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал



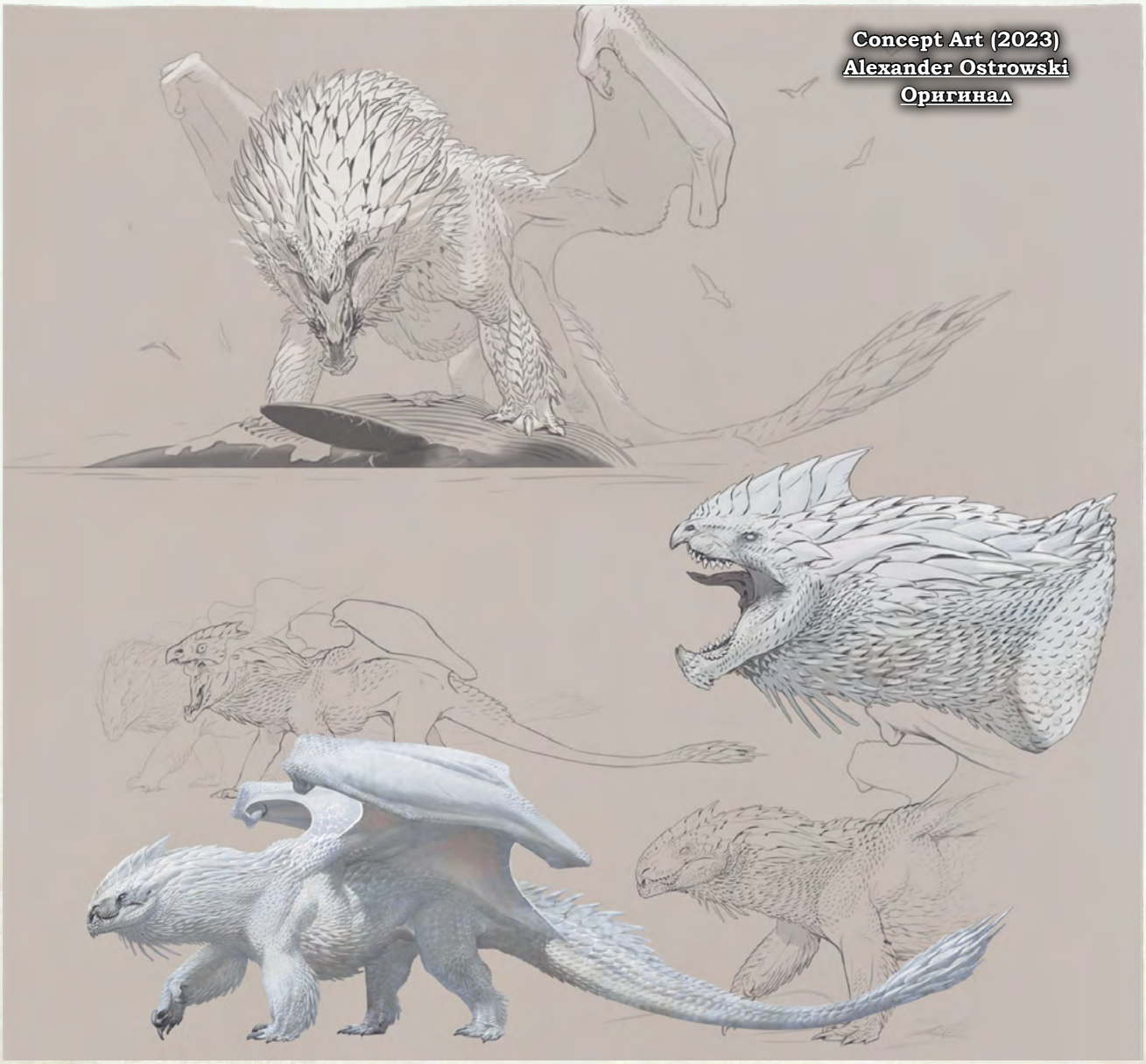
Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал

Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

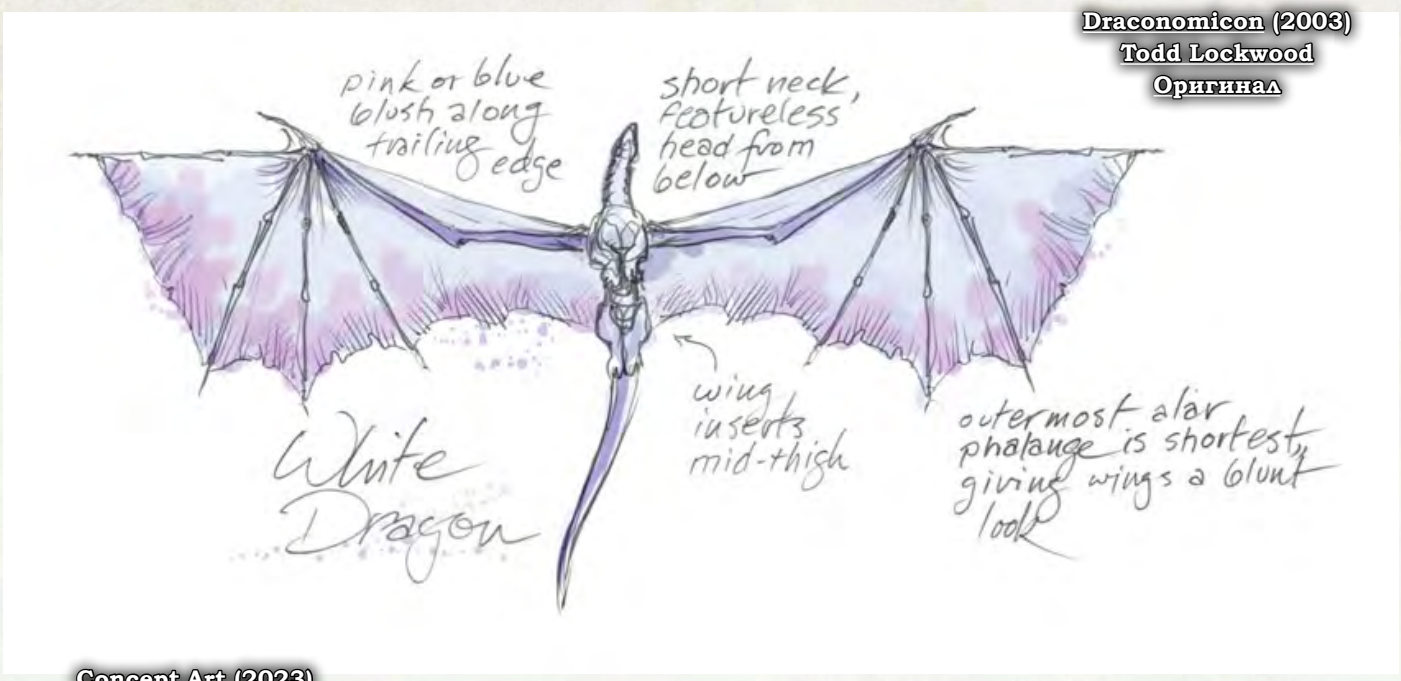
Adventures in the Forgotten Realms (2021)
Simon Dominic
Оригинал

Бестиарий (2014)
Lars Grant-West
Оригинал

Monster Manual (2008)
Lars Grant-West
Оригинал



Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Concept Art (2023)
John Grello
Оригинал

Бестиарий (2025)
Vance Kovacs
Оригинал

Ed Kwong
Оригинал

Глава 8: Леденящая смерть

Оригинальный текст Shivering Death.
Приключение для персонажей 11 уровня
Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.
Действие происходит в поселении у холмов или гор.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Разрушитель тепла.** Останки великана Элакдраса содержат сведения о магическом ритуале, необходимом для прекращения смертоносной жары.
- **Трофеи Чаллидакс.** Замёрзшие останки Элакдраса в логове Чаллидакс — могущественного белого дракона, также известной как Леденящая Смерть.
- **Холодные отношения.** Брат и сестра (морозные великаны Ральвальд и Эрстигга) также ищут останки Элакдраса, но поссорились в логове Чаллидакс, разделив своих последователей на два лагеря.
- **Во льдах пещер.** Приключенцы проникают в промёрзший пещерный комплекс, где обитает дракон. Там они сталкиваются с враждующими морозными великанами и другими обитателями, пытаясь заполучить магический ритуал.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения».

Шаг 2. Ознакомьтесь с разделом «Фракции морозных великанов» и таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Отметьте закладку на следующем магическом предмете в Руководстве Мастера или на ttg.club:

- Волшебная палочка чудес

Шаг 4. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Взрослый белый дракон
- Виверна
- Зимний волк
- Ледяной мефит
- Мамонт
- Молодой рамораз
- Морозный великан
- Носорог
- Привидение
- Священник
- Тролль
- Щитостраж

Предыстория приключения

Смертоносная жара испепеляет неподготовленные земли. Урожай погиб, реки пересохли, а перспективы мрачны. Хотя причина этой беспрецедентной жары остаётся неизвестной, мудрец по имени Авита обнаружила возможное решение. Она приглашает персонажей к себе домой, чтобы представить своё предложение.

Начало приключения

Приключение начинается в жилище Авиты. Авита — человек, мудрец (священник, средняя, НД), доброжелательна, но относится к приключенцам с равнодушием.

Прочитайте или перескажите вслух следующее, чтобы начать приключение:

> Жару невозможно игнорировать. По всей земле урожай завял, ручьи превратились в пыль, а местные жители изнывают даже в тени. Такого сезона ещё не бывало, и если ничего не предпринять, то мало кто доживёт до следующего. Седовласая Авита обмахивается веером, рассказывая о катастрофических последствиях жары. «Этому не видно конца», — говорит она. — «Но, возможно, у меня есть решение».
>
> Авита похлопывает по фолианту в ледяно-синем переплёте. «Давным-давно морозный великан по имени Элакдрас пытался превратить эти земли в царство вечного льда. Он разработал заклинание первозданного холода и вытатуировал ритуал на своём теле. Затем он попытался заключить союз с белым драконом Чаллидакс (ту, кого великаны зовут Леденящей Смертью) и заручиться её помощью в завоевании региона. Элакдрас так и не вышел из логова Леденящей Смерти. Но известно, что Чаллидакс превращает своих врагов в замороженные трофеи. Тело Элакдраса и его ритуал могут быть сохранены в логове дракона. Отправляйтесь туда, найдите тело Элакдраса и сделайте копию его татуировок. В обмен я заплачу каждому из вас 700 золотых. А если вы найдёте ритуал, то я добавлю волшебный предмет из своих времён приключений. Что скажете?»

Волшебный предмет, который предлагает Авита, — это заполярные сапоги. Если персонажи попытаются договориться о более ценном вознаграждении, то Авита согласится отдать сапоги до их ухода, но откажется увеличивать денежную сумму.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Эрстигга [Aerstigga]	Великан, стремится к союзу с Чаллидаксом	Морозный великан	D16
Ардрандал и Мрозтрорри [Ardrandal and Forstrorri]	Великаны, верные Ральвальду	Морозный великан, Н	D4
Чаллидакс, Леденящая Смерть [Challidax a.k.a. Shivering Death]	Основной антагонист	Взрослый белый дракон	D16
Элакдрас [Elakdras]	Мёртвый друид морозных великанов	—	D16
Энставва [Enstavva]	Окаменевший морозный великан	Морозный великан, Н	D8
Финклтон [Finkleton]	Полуросли, мёртвый приключенец	—	D16
Морозко [Gelida]	Узник логова	Ледяной мефит	D9
Авита [Grahlista]	Человек, выдаёт задание	Священник, средний, НД	Начало приключения
Гримвель и Ласкегга [Grimvel and Luskegga]	Великаны, верные Эрстигге	Морозный великан	D10
Хелдальф [Heldalf]	Смотритель мамонтов, верный Ральвальду	Морозный великан, Н	D3
Лускар [Luskar]	Великан, верный Эрстигге	Морозный великан, Н	D14
Ральвальд [Ralvald]	Великан, ищет останки Элакдраса	Морозный великан, ЗН	D5
Крявозуб [Shabblejaw]	Дрессировщик волков Эрстигги	Тролль	D11

Если персонажи согласятся помочь Авите, то она поделится следующей информацией:

Логово Чаллидакс. Логово дракона — это разветвлённая сеть ледяных пещер в двух днях пути от дома Авиты. Местность вокруг логова пронизана сверхъестественным холодом, независимо от времени года.

Жестокий дракон. Чаллидакс — жестокая и тщеславная. Она десятилетиями терроризировала этот регион. Часто она замораживает своих врагов, создавая из них жуткие сцены, чтобы увековечить свои победы.

Убежище. В расселине между холмами стоит заброшенная хижина, примерно в полумиле от логова Чаллидакс. Она может послужить местом для отдыха и подготовки перед входом в логово.

Путешествие к логову

Путь к логову Чаллидакс проходит без происшествий. В холмах, которые Чаллидакс считает своей территорией, падают лёгкие снежинки, покрывая скалистую землю льдом и снегом. Резкое изменение температуры по сравнению с душными землями поблизости ощутимо, но не приносит облегчения.

На второй день путешествия персонажи входят в холодную и окутанную туманом область, сформированную магией логова Чаллидакс (описано в Бестиарии). Убежище, о котором упоминала Авита, находится именно в этой зоне. Персонажи, ищущие его, находят его без труда. Внутри есть следы былых костров, и оно служит безопасным местом для лагеря.

Когда персонажи отправляются на поиски логова Чаллидакс, они находят его в течение одного часа поиска неподалёку от убежища.

Логово Леденящей Смерти

Чаллидакс обитает в сети пещер уже более века. Дракон не наведывается регулярно во все уголки своего логова, поэтому туда время от времени пробираются другие существа и селятся в отдельных пещерах. Рано или поздно Чаллидакс уничтожает этих захватчиков, но на то, чтобы заметить их присутствие и отреагировать, могут уйти недели или даже месяцы.

Фракции ледяных великанов

Персонажи — не единственные, кого интересует замёрзший труп. Группа морозных великанов, возглавляемая потомками Элакдраса, недавно прибыла в логово Чаллидакс. Они надеются, что волна жары ослабила дракона настолько, что его можно убить и забрать тело их почитаемого предка для достойного упокоения. Дополнительным стимулом служит сокровищница Чаллидакс. Однако недавно великаны раскололись на две фракции, как описано ниже.

Великаны Ральвальда

Ральвальд был лидером великанов, но недавно его предала сестра Эрстигга, желающая заключить союз с драконом ради усиления собственной власти. Вскоре после прибытия в логово Эрстигга устроила засаду и тяжело ранила Ральвальда, после чего с верными ей великанами углубилась в логово. Трое великанов остались с Ральвальдом, перевязали его раны и спасли ему жизнь.

Ральвальд и его преданные великаны обосновались в юго-восточных пещерах логова (области D3–D5). Пока подавленный Ральвальд залечивает раны, он обдумывает, как поступить с предательством сестры. Ральвальд готов поговорить с персонажами и может пойти с ними на сотрудничество, чтобы победить дракона и вернуть тело своего предка.

Великаны Эрстигги

Эрстигга ведёт переговоры с Чаллидакс в пещере трофеев дракона (область D16). В обмен на союз она предлагает не только верность, но и богатства. У неё есть волшебная палочка чудес, который время от времени создаёт драгоценные камни (эффект 88-92). Она уже передала дракону все сокровища, что успела накопить. Однако, жадность Чаллидакс превосходит возможности палочки. Эрстигга скрывает само существование волшебной палочки от дракона и экспериментирует с его непредсказуемыми эффектами втайне от неё, чтобы попытаться создать ещё больше драгоценностей. Персонажи могут столкнуться с причудливыми результатами этих экспериментов в разных частях логова.

Эрстигга отказывается вести переговоры с персонажами, стремясь продемонстрировать свою силу перед Чаллидакс. Её сторонники заняли западно-центральные области логова (области D10, D11 и D14).

Особенности логова

Если не указано иное, то логово Чаллидакс обладает следующими особенностями.

Потолки. Потолки в логове достигают 25 фт. в высоту в проходах и 35 фт. в пещерах.

Экстремальный холод. Все области логова подвержены экстремальному холоду.

Замерзающая река. Подземная река протекает через несколько областей логова Чаллидакс (D16, D11, D10 и D5), затем срывается с двух утёсов и образует водоём в области D6. Исток и устье реки находятся под землёй. Глубина реки — 15 фт., и она наполнена жирной белой рыбой, которую едят многие обитатели логова.

Дыхание. Река протекает под землёй между различными областями. Существо, не способное дышать под водой, должно задерживать дыхание, перемещаясь между областями по реке. В области D10 вода покрыта льдом; подробности см. в описании этой области.

Ледяная вода. В реке холодная вода.

Движение по реке. Плавание по реке требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл. 10. Течение сдвигает плывущее существо с размером большой или меньше на 10 фт. вниз по течению в конце его хода.

Освещение. Лёд, покрывающий логово, отражает даже самый слабый свет, обеспечивая тусклый свет повсюду. Области с кострами залиты ярким светом.

Области логова

Следующие области соответствуют карте «Логово Леденящей Смерти».

D1: Вход в логово

Широкая расщелина в ледяном утёсе обозначает вход в логово Дрожащей Смерти. Из сугробов у входа в пещеру торчат замёрзшие кости.

Эти кости принадлежат недавно убитым животным и путникам. На них заметны следы зубов размером с кинжал. Действием поиск персонаж может осмотреть местность и совершить проверку Мудрости (Выживание) со Сл. 15. При успехе персонаж замечает частично скрытые следы сапог в снегу, оставленные несколько дней назад. Следы достигают нескольких футов в длину и явно принадлежат великанам, хотя определить их тип невозможно.

Карта «Логово Леденящей Смерти»
Mike Schley
Версия для мастера
Версия для игрока

Гнездо виверн. Четыре виверны обитают на ледяном уступе в 80 фт. над входом в логово. Уступ сливается с окружающей средой при взгляде снизу, но хорошо виден сверху. Они хорошо приспособились к морозному климату: у них белая чешуя и сопротивление к урону холодом.

Когда персонажи прибывают, 1к3 виверн находятся на охоте. Оставшиеся в гнезде виверны равнодушны и сражаются только в случае сильного шума поблизости или если персонажи поднимаются к гнезду. Если завязывается бой, то охотящиеся виверны возвращаются в гнездо и вступают в сражение на счёте инициативы 0 второго раунда (при равенстве проигрывают).

D2: Трофей-рефраз

Пещера разделяется на два прохода по обе стороны от огромного замёршего во льду чудовища, похожего на сороконожку. Хотя зверь застыл в позе, будто собирается нанести удар, серьёзные раны на его теле указывают, что смерть его настигла до заморозки.

Этот мёртвый рефраз — один из трофеев Чаллидакс. Существо пробралось в логово по подземной реке, но дракон настиг и уничтожил его в туманной пещере (область D6). Чаллидакс с удовольствием выставила труп у входа в логово, чтобы пугать незваных гостей. Если растопить лёд, то это мёртвое существо останется безвредным.

D3: Загон

Кислый запах прелого сена и навоза наполняет эту пещеру. Косматый мамонт мирно стоит в комнате, пережёвывая кучу тростника.

До тех пор пока персонажи не подойдут ближе, они за мамонтом не замечают морозного великана (Н) по имени Хелдальф. Он сидит на табурете и расчёсывает спутанную шерсть вьючного животного. Хелдальф равнодушен к персонажам и предан Ральвальду; он считает своим долгом оставаться здесь, пока Ральвальд не примет решение. Если персонажи проявляют агрессию или выказывают поддержку Эрстигге, Хелдальф приказывает своему спутнику вступить в бой и сражается рядом с ним. Хельдальф и его мамонт пытаются сбежать, если у кого-либо из них остаётся 30 или меньше хитов.

Разговор с Хелдальфом. Если персонажи хотят поговорить и знают язык великанов, то Хелдальф оказывается разговорчивым. В беседе он делится следующей информацией:

Прибытие великанов. Группа морозных великанов последовала за своим лидером, Ральвальдом, в логово дракона, чтобы забрать тело предка Ральвальда — могущественного друида по имени Элакдрас.

Предательство сестры. Оказавшись в пещерах, сестра Ральвальда, Эрстигга, предала его. Она ранила брата и поклялась служить Леденящей Смерти. Эрстигга намекнула, что у неё есть способ «откупиться», чтобы снискать благосклонность дракона. Остальные великаны разделились: половина встала на сторону коварной Эрстигги, а другая осталась верна Ральвальду.

Местоположение Ральвальда. Ральвальд раздумывает о своих дальнейших действиях в пещере к северу отсюда. Хелдальф считает, что новички, такие как персонажи, могут быть полезны Ральвальду, и предлагает пройти по узкому северо-восточному проходу, чтобы встретиться с ним.

Если персонажи не вступают в бой с Хелдальфом, но не могут с ним поговорить, то великан жестом указывает им двигаться дальше, показывая на узкий проход на северо-востоке.

D4: Лагерь великанов

Куча покрытых инеем шкур окружает большой костёр в этом широком гроте. Два массивных великана с синей кожей присматривают за огнём и приводят лагерь в порядок.

Здесь достаточно мест для сна четырём великанам.

Два морозных великана (Н), Ардрандал и Мрозтрорри, рассказывают истории о давно погибших героях, пока ухаживают за лагерем. Оба верны Ральвальду, но начинают терять терпение из-за его бездействия. Они равнодушны к персонажам, но немедленно вступят в бой, если почувствуют угрозу.

Разговор с великанами. Великаны готовы говорить с миролюбивыми персонажами, знающими языком великанов. Они сообщают ту же информацию, что и Хелдалф, но хотят, чтобы Ральвальд отказался от своей безумной затеи победить Чаллидакс.

D5: Убежище Ральвальда

Широкая река пересекает эту пещеру, протекая с запада и уходя в проход на востоке. Из восточного прохода доносится эхо падающей воды. На северной стороне пещеры, сидя на ледяной глыбе, находится морозный великан, приложивший правую руку ко лбу в жесте явной печали.

Подавленный великан — это Ральвальд, морозный великан (ЗН), владеющий как общим языком, так и языком великанов. Он настолько погружён в свои переживания, что не замечает персонажей, пока те сами не дадут о себе знать. Ральвальд относится к персонажам равнодушно и предпочёл бы говорить, а не сражаться.

Разговор с Ральвальдом. Ральвальд относится к персонажам с уважением, предполагая, что лишь отважные приключенцы осмелились бы проникнуть в логово дракона. Он сообщает ту же информацию, что и Хелдалф (область D3), а также делится следующими сведениями:

План Эрстигги. Ральвальд считает, что план его сестры по завоеванию расположения дракона — плохой. Он не верит, что Чаллидакс сдержит слово перед Эрстиггой, даже если она попытается подкупить дракона сокровищами. По мнению Ральвальда, можно попробовать посеять разлад между Эрстиггой и драконом, оставив сестре единственный выход — бежать. Ральвальд верит, что в случае бегства она в итоге пожалеет о предательстве и захочет всё исправить.

Потенциальный союзник. Ральвальд заметил великаншу по имени Энставва, скрывающуюся в пещере, полной сосулек, к северу. Ральвальд всегда восхищался её мудростью и предполагает, что она решила остаться нейтральной в текущем конфликте. Он не хочет оказывать на неё давление и потому ещё не подходил к ней. Ральвальд не знает, что Энставва была превращена в камень, как описано в области D8.

Цели Ральвальда. Ральвальд отчаянно нуждается в помощи и хочет смерти дракона. Он предпочёл бы, чтобы его сестра выжила, но понимает, что её выбор может повлечь за собой серьёзные последствия.

Совет для Ральвальда. Ральвальд остро нуждается в совете. Он прислушивается к любым персонажам, которые искренне заинтересованы в его судьбе. Персонажи могут обсудить с ним следующие варианты:

Покинуть логово. Если персонажи советуют Ральвальду просто уйти вместе с лояльными великанами, то он вздыхает и соглашается. В течение 10 минут Ральвальд покидает логово вместе с великанами, находящимися в загоне и лагере (области D3 и D4).

Сразиться с драконом. Действием влияние персонаж может попросить Ральвальда помочь им в бою с Чаллидакс. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 16. При успехе Ральвальд соглашается присоединиться к персонажам в битве против Чаллидакс. При провале он желает им удачи, но остаётся здесь, погружённый в уныние. Даже если Ральвальд соглашается сражаться, то его союзники, великаны из областей D3 и D4, отказываются вступать в бой с драконом.

Поделиться ритуалом. Если персонажи признаются, что охотятся за ритуалом, вытатуированным на теле Элакдраса, то Ральвальд предлагает решение. Сам ритуал его не интересует — он хочет тело, чтобы достойно упокоить его останки. Он разрешит скопировать ритуал, прежде чем заберёт останки.

D6: Туманная пещера

Подземная река здесь обрывается двумя водопадами по двадцать футов в высоту. Ледяной туман заполняет пещеру.

Пещера и проход сильно заслонены холодным туманом. Сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра) рассеивает туман, но он возвращается через одну минуту, распространяясь от бурлящей воды, низвергающейся с утёсов.

Персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 15, чтобы подняться или спуститься по скользким утёсам. В случае провала персонаж срывается и падает на 20 фт.

Когда персонажи достигают пещеры у подножия утёсов, зачитайте или передайте следующую сцену своими словами:

Зловещий свет наполняет холодный туман оранжевым свечением. Сквозь шум падающей воды раздаётся щёлканье и скрежет, словно чешуя скребёт по камню.

Здесь прячутся три молодых ремораза — потомство взрослого ремораза, убитого Чаллидакс и выставленного напоказ у входа в логово (область D2). Дракон не заметил яйца ремораза, которые с тех пор вылупились. Реморазы враждебны и голодны.

Иллюзорная стена. Проход в западной стене, в 10 фт. над уровнем пола, скрыт за иллюзией ледяной стены. Персонаж действием поиск может совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 16, замечая секретный проход при успехе. Эта проверка совершается с помехой, пока в комнате присутствует туман. Морозко (область D9) может точно указать персонажам, где находится иллюзия; те, кто обсуждал с ней секретный проход, автоматически находят его.

Сокровища. Изрезанные клочья доспехов и залитый кровью спальник — всё, что осталось от исследователя, добравшегося до этой части логова. В спальнике находится короткий меч, инкрустированный изумрудами, стоимостью 80 зм, 100 фт. верёвки и зелье увеличения.

D7: Тайный лагерь

Эта пещера покрыта льдом, который захватил останки давно заброшенного лагеря. Спальник, рюкзак и кухонные принадлежности (всё рассчитано на существо ростом около четырёх футов) заключены в лёд.

Много лет назад заклинательница Дина Финклтон, полуросли, попыталась похитить сокровища Чаллидакс, но была поймана и стала одним из замороженных трофеев дракона (см. область D16).

Замёрзшее снаряжение. Спальник, рюкзак и кухонные принадлежности — всё это оставшееся снаряжение Финклтон, и оно заключено во льду. Лёд вокруг этих предметов считается маленьким объектом (13 КД, 10 хитов, иммунитет к урону холодом, ядом и психической энергией).

Сокровище. Если персонажи освободят рюкзак изо льда, то смогут его открыть. Внутри находится замёрзшая бутылка чернил, кошель с 62 зм, бурдюк с замёрзшей водой, зимнее пальто и три зелья лечения.

Кухонные принадлежности (железный котёл, половник и маленький нож) хорошо сделаны, но не представляют ценности.

Если персонажи освободят спальник от льда и обыщут его, то внутри они найдут амулет командования. Щитостраж, которым можно командовать через амулет, находится в южной нише зала трофеев (область D16). Персонаж действием изучение может совершить проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 16, при успехе он узнаёт основную информацию о щитостраже:

- Он подчиняется приказам того, кто носит амулет.
- Носитель амулета может приказать связанному щитостражу применить заклинание Огненный шар, хранящееся внутри конструкта.

D8: Ледяная пещера с сосульками

Ряды толстых сосулек (некоторые достаточно длинные, чтобы соединять ледяной пол и потолок), свисают в этом помещении, образуя сверкающие шторы. По полу между выходами вьётся тропинка из обломанных сосулек. Рядом с юго-восточным выходом стоит статуя морозной великанши в полный рост с выражением удивления на лице.

Персонажи могут обойти сосульки или пробиться сквозь них, но вся область считается как труднопроходимая местность. Статуя среди сосулек — это окаменевший морозный великан (Н) по имени Энставва.

Освобождение Энставвы. Если персонажи снимают с Энставвы окаменение, то она становится задумчивой и дружественной по отношению к тем, кто её освободил. Энставва говорит на общем, дварфийском и языке великанов. Ей любопытно, что привело персонажей в логово, и она предпочитает беседу, а не бой.

Энставва сообщает ту же информацию, что и Хелдалф в загоне (область D3), а также следующие сведения:

Эрстигга и жезл. Эрстигга пытается завоевать расположение Чаллидакс, тайно создавая самоцветы с помощью нестабильного магического предмета — волшебной палочки чудес. По мнению Энставвы, если дракон узнает, что Эрстигга владеет таким предметом, то Леденящая Смерть убьёт её и заберёт палочку себе.

Нейтралитет. Энставва отказалась принимать сторону в соперничестве между Эрстиггой и Ральвальдом, считая, что это приведёт всех их к гибели.

Окаменение. Эрстигга проследила за Энставвой до этой пещеры и превратила её в камень с помощью волшебной палочки чудес.

Если появится возможность, то Энставва присоединяется к Ральвальду — либо в его убежище (область D5), либо покидает логово, если вождь великанов уже ушёл.

Скрытая трещина. Низкая узкая трещина на северо-востоке ведёт в расщелину (область D9), частично скрытую льдом. Любой персонаж с ПВ 16+ замечает трещину, как только окажется в 5 фт. от неё.

D9: Скрытая расщелина

Расщелина ведёт в боковую пещеру, изгибающуюся к северу. В открытом металлическом ящике, наполовину заполненном крошеным льдом, отдыхает небольшое крылатое существо изо льда.

Отдыхающий здесь ледяной мефит по имени Морозко говорит на общем и первичном. Она — самая настойчивая нарушительница покоя в логове: на протяжении десятилетий ей удавалось избегать встречи с драконом.

Морозко проводит много времени в своей «ледяной ванне» и кажется удивлённой, когда появляются посторонние. Равнодушная к персонажам, она сначала делает вид, что смущена, но начинает хихикать, если кто-то из них извиняется или кажется удивлённым, что застал её «за купанием». Злобная проказница, Морозко не стремится к бою; в случае конфликта она просто прячется за металлическим ящиком.

Морозко видит в прибытии персонажей возможность. В разговоре она делится следующей информацией:

Вход в логово. Морозко находится здесь уже много лет. Она прибыла вместе со своей заклинательницей — полуросликом по имени Дина Финклтон, которая надеялась украсть сокровища дракона. Морозко оставили здесь пересчитывать монеты, которые похитила её заклинательница, но та так и не вернулась.

Прятки от дракона. Морозко не хочет иметь с драконом ничего общего. Чаллидакс не знает о её существовании, и мефиту это очень нравится.

План логова. Морозко знает общий план логова, за исключением кристальной комнаты (область D12), о существовании которой она не подозревает.

Магические предметы. У Финклтон было несколько магических прдметов, включая этот ящик, к которому Морозко привязана, и щитостраж. Морозко не может покидать ящик более чем на несколько минут — магия притягивает её обратно.

Услуга Морозко. Морозко хочет покинуть логово до того, как Чаллидакс её обнаружит и уничтожит. Более того, мефит устала служить другим существам. Она жаждет свободы от магии, которая привязывает её к ящику, а если это невозможно — хотя бы возможности передвигаться, куда ей вздумается.

Морозко надеется уговорить персонажей передать ей контроль над щитостражем из пещеры трофеев (область D16). Завоевав доверие, она раскрывает, что её заклинатель управлял щитостражем с помощью магического амулета. Сейчас щитостраж и Финклтон стали замороженными трофеями в области D16, но Морозко уверена, что у Финклтон не было амулета, когда её заморозили.

Мефит сообщает персонажам, что амулет находится в области D7, и даже позволяет им использовать конструкта для боя с Чаллидакс. Однако перед тем как покинуть логово, Морозко требует амулет себе, чтобы страж мог вынести её ящик из пещеры и сопровождать мефита где угодно. Если персонажи согласны на её условия, то она раскрывает им секрет об иллюзорной стене в туманной пещере (область D6). Морозко знает, что амулет спрятан в походном спальнике в области D7, но не может забрать его сама из-за магической привязки (см. «Ящик»).

Если у персонажей уже есть амулет командования, то Морозко просто уныло оседает в своём ящике, бормоча себе под нос о «неуважительных ворах».

Ящик. Металлический ящик весит 150 фунтов, и ещё 50 фунтов льда внутри. Если мефит не касается ящика в течение одной минуты, то магия принуждает её как можно скорее вернуться и дотронуться до него. Привязку можно снять с помощью заклинания Рассеивание магии, наложенного шестой ячейкой или выше, либо с помощью Желание или аналогичной магии. Ящик слишком тяжёлый, чтобы Морозко могла передвигать его самостоятельно.

Сокровища. На дне ящика Морозко лежит 310 см.

D10: Замёрзшая река

Это помещение покрыто ледяными участками, включая одну полосу льда, протянувшуюся от западной до восточной стены. Два морозных великана сидят на табуретах у северной стены, разбивая крупный кусок льда на более мелкие части.

Два морозных великана (Гримвель и Лускегга) заняты тем, что уничтожают замёрзшее тело совомеда, которое Чаллидакс когда-то поместила сюда как трофей. Никто, кроме них, не знает об их небрежном уничтожении статуи. Оба великана — НЗ, преданы Эрстигге и открыто враждебны; в бою они сражаются до смерти, не допуская и мысли, что существа меньшего роста могут победить их.

Тонкий лёд. Ледяной участок, пересекающий комнату, представляет собой тонкую корку над замёрзшей рекой, которая ведёт к убежищу Ральвальда (область D5; см. Особенности логова). Существо с ПВ 15+ осознаёт опасность льда.

Каждый участок льда размером 10 фт. представляет собой большой объект с 13 КД, 10 хитов и иммунитетом к урону холодом, ядом и психической энергией. Если на участок площадью 10 фт. оказывается давление свыше 100 фунтов, то этот участок немедленно разрушается; существа и объекты, находящиеся на нём, падают в реку.

Обман великанов. Великаны знают о реке и пытаются обмануть незваных гостей, приходящих с юга. Они бросают куски разрушенной ледяной статуи через реку, провоцируя противников на бой. Если кто-то проваливается в реку, то великаны громогласно хохочут.

Допрос великанов. Гримвель и Лускегга вряд ли заговорят с персонажами, пока их не одолеют в бою. Если кто-то, кто знает великаний, захватит их или допросит, то они сообщают ту же информацию, что и Хелдальф (см. область D3), а также следующие сведения:

Последователи Эрстигги. Гримвель и Лускегга следуют за морозной великаншей Эрстиггой.

Союз с драконом? Эрстигга встречалась с Леденящей Смертью. Великанша утверждала, что купит расположение дракона за гору самоцветов и обещание служения от великанов.

Секретная палочка. У Эрстигги есть волшебная палочка, которая создаёт самоцветы, но не всегда — чаще она вызывает странные эффекты, например, превращает существ в камень. Эрстигга использует свою палочку, чтобы создавать больше самоцветов, но никогда не делает этого на глазах у дракона. Она не хочет, чтобы дракон узнал о жезле.

D11: Волчий уступ

Куски льда покачиваются на реке, пересекающей эту пещеру. К северу от реки поднимается широкий каменный уступ, по которому бродят массивные белошёрстные волки. При каждом выдохе эти неестественно крупные псы выпускают облачка инея в морозный воздух.

На этом уступе крадутся четыре зимних волка вместе со своим дрессировщиком — троллем по имени Крявозуб, закутанным в тёплые меха. Волки наблюдают с уступа, а Крявозуб прячется неподалёку, возле приоткрытой секретной двери, ведущей в кристальный зал (область D12).

Эти существа преданы Эрстигге, которая приказала им оставаться здесь, пока она не потребует их помощи. Они враждебны к любым незваным гостям. Если партия победит всех волков, то Крявозуб отступает в область D12 и закрывает за собой секретную дверь.

Уступ. На уступе лежат пять подстилок из бурой сухой травы, где спят Крявозуб и волки. Поверхность уступа считается труднопроходимой местностью.

Река. Река течёт в сторону области D10 на востоке (см. Особенности логова).

Секретная дверь. Участок северо-восточной стены уступа немного вдавлен. Осмотр позволяет обнаружить секретную дверь, которая сейчас приоткрыта. Когда дверь закрыта, то она становится секретной (Сл. 18 для обнаружения). Существо, видевшее, как Крявозуб исчез за дверью, получает преимущество на проверку для её обнаружения.

Сокровище. У Крявозуба есть небольшая сумка, в которой лежат шесть кристаллов размером с человеческий ноготь. Это осколки целебного кристалла из области D12, которые тролль оставил себе. Каждый кристалл обладает магией исцеления и действует как ягода, созданная заклинанием Чудо-ягоды. Магия кристаллов рассеивается через 12 часов.

D12: Кристальный зал

Из потолка этой комнаты свисает кристалл размером с бочку, испускающий мягкое голубое свечение. Здесь так же холодно, как и в остальной части логова, но морозный воздух кажется чистым и умиротворяющим, а не обжигающим. Неустойчивая тренога, сколоченная из обломков дерева, поднимается на двадцать футов вверх, но всё ещё остаётся на пятнадцать футов ниже кристалла.

Много лет назад Чаллидакс обнаружила здесь этот волшебный исцеляющий кристалл и спрятала его за секретной дверью. Крявозуб (область D11) случайно наткнулся на него и теперь ищет способ срезать кристалл, чтобы заслужить расположение Эрстигги. Тролль строит из веток импровизированную лестницу к кристаллу. Ему удалось отколоть несколько маленьких осколков, которые он хранит в своей сумке.

Исцеляющий кристалл. Кристалл представляет собой естественное магическое образование, свисающее с потолка, который находится на высоте 40 фт. от пола. Кристалл излучает тусклый свет в пределах 15 фт. Существо, коснувшееся кристалла, получает всплеск положительной энергии и восстанавливает 70 хитов. Кристалл может исцелять три раза в день, восстанавливая все заряды на рассвете. Его свечение тускнеет, когда в нём заканчиваются заряды.

Расшатанная тренога. Тренога Крявозуба имеет высоту 20 фт. Для взбирания на неё, существо должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 14. При провале существо падает с высоты 20 фт.

D13: Комната экспериментов

Из этой пещеры ведут несколько проходов с естественными ступенями. Пол покрыт ярко-зелёной травой и десятками мёртвых бабочек. В воздухе висит резкий запах озона, особенно сильный рядом с обугленными следами на стенах.

Комната сейчас пуста, но в ней остались последствия безрассудного использования Эрстиггой её волшебной палочки чудес, такие как неуместная трава и следы от прежних заклинаний Молния.

Если персонажи ведут себя здесь особенно шумно, то Лускар, морозный великан, и его ручной носорог приходят расследовать происходящее из своих покоев (область D14), готовые к бою.

D14: Жилище великана

Если Лускар и его носорог были встречены в области D13, то исключите их из следующего описания:

Изношенные шкуры устилают пол этой пещеры. Скрестив ноги, на полу сидит морозный великан, частично отвернувшись от входа. Его кожа покрыта мелкими зелёными листьями. Лохматый носорог мирно щиплет эти листья. Несколько огромных плащей и шлемов висят на крюках, вбитые в ледяную стену.

Хотя здесь достаточно места для отдыха нескольких великанов, в пещере находится только один. Лускар (морозный великан, Н) покрылся растительностью после того, как Аэрстигга использовала рядом волшебную палочку чудес. Эта же палочка призвала и носорога. Лускар дал зверю имя Гром и тренирует его, чтобы он сражался рядом с ним.

Лускар не ожидает незваных гостей. Если персонажи обратят на себя внимание, то он настроен враждебно: хватает оружие и приказывает своему питомцу вступить в бой. В отличие от других последователей Эрстигги, Лускар не столь фанатичен — он сдаётся и отзывает своего питомца, если сам или носорог становятся окровавленными.

Разговор с Лускаром. Если Лускар побеждён или иным образом принуждён к разговору, то он делится той же информацией, что и Гримвель с Лускеггой (см. область D10). После этого Лускар желает покинуть логово, желательно вместе со своим питомцем.

D15: Замёрзшие трупы

Большая часть этой пещеры покрыта льдом. Пять трупов людей с трудом различимы внутри ледяных столбов — каждый замёрз на месте с поднятым оружием и искажённым яростью лицом. Между ними на голом полу пещеры мерцает костёр, каким-то образом горящий без топлива.

Чаллидакс устроила засаду на пятерых охотников на драконов и заморозила их до смерти, прежде чем они успели что-либо предпринять. Их неспокойные духи до сих пор обитают здесь в виде пяти привидений (ХН). Они вырываются из своих замёрзших тел, если ледяные столбы, в которых они заключены, будут потревожены или повреждены.

Привидения враждебны ко всем существам и не найдут покоя, пока Чаллидакс жива. Если кто-то одержим привидением, то он немедленно направляется в зал трофеев (область D16) и пытается убить дракона.

Ed Kwong
Оригинал

Действием влияние персонаж может попытаться успокоить духов, совершив проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 16. При успехе привидения прекращают агрессивные действия и рассказывают о своей ненависти к Чаллидакс.

Привидения могут покинуть эту комнату только пока одержимы другим существом. Если одержимость заканчивается, то привидение возвращается в область D15.

Пламя. Пламя в центре комнаты — это лишённое тепла, иллюзорное воплощение ненависти духов. Если призраки обретают покой, то пламя исчезает.

Сокровища. Каждый из пяти ледяных столбов это большой объект с 13 КД, 30 хитов, иммунитетом к урону холодом, ядом и психической энергией. Разрушив столб, можно освободить заключённое внутри тело. У двух тел есть серебряные наручные обручи стоимостью 300 зм каждый, а у одного — топор берсерка. Остальное снаряжение тел не представляет ценности.

D16: Зал трофеев

На западной стороне этой огромной пещеры бурлит река, усыпанная обломками льда, протекая среди груды монет, покрывающих промёрзший каменный пол. По периметру пещеры зияют четыре широких ниши, каждая из которых закупорена ледяной глыбой с замороженным внутри существом.

«Бесполезное стекло!» — доносится голос, напоминающий треск раскалывающегося ледника. В центре зала возвышается белый дракон, роняя из когтей дождь из цветных самоцветов. — «Ваши подношения тщетны, как и ваши обещания служить!»

Морозная великанша с могучим топором хмурится, когда смотрит за рассыпающимися самоцветами.

Чаллидакс, взрослый белый дракон, торгуется с морозной великаншей Эрстиггой. Пара ведёт напряжённый разговор о том, как Эрстигга и великаны под её началом могли бы быть полезны дракону. Однако, если они заметят незваных гостей, то оба становятся враждебными, и Чаллидакс приказывает Эрстигге доказать свою ценность. Великанша бросается в бой и не сдастся и не сбежит, пока Чаллидакс остаётся поблизости.

Эрстигга. Эрстигга знает общий и язык великанов. У неё есть волшебная палочка чудес, но она не будет показывать или использовать её в присутствии Чаллидакс.

Чаллидакс. Чаллидакс держится в стороне, оценивая как Эрстиггу, так и захватчиков. Дракон не вступает в бой, пока сама не получит урон или пока Эрстигга не будет побеждена, хотя персонажи могут попытаться настроить Чаллидакс против своей союзницы (см. «Ярость Чаллидакс» ниже). В бою Чаллидакс беспощадна и не заботится о том, навредит ли Эрстигге, сражаясь с персонажами.

Если количество хитов Чаллидакс становится меньше 100, то она ныряет в замёрзшую реку. Дракон направляется к исцеляющему кристаллу в кристальной комнате (область D12), после чего пытается устроить засаду персонажам в другом месте своего логова.

Предвестники пламени

Происхождение жары в этом приключении намеренно оставлено туманным. Палящее солнце может быть естественным явлением, но возможно, за ним стоят более зловещие силы. Если вы хотите связать жару с другими угрозами, то добавьте улики в зал трофеев (область D16).

Ярость Чаллидакс. Эрстигга и её великаны были не самыми приятными гостями в логове Чаллидакс. Персонаж может действием влияние представить доказательства того, что Эрстигга и её последователи осквернили логово или солгали дракону. Следующие улики способны привлечь внимание Чаллидакс:

- Часть замёрзшего совомедведя, которого гиганты повредили в области D10;
- Осколки исцеляющего кристалла из области D11;
- Волшебная палочка чудес, который Эрстигга прятала, или доказательства его применения — например, вырванная трава из области D13 или носорог из области D14.

Если персонажи предъявят хотя бы две улики, то Чаллидакс набрасывается на Эрстиггу. После её поражения дракон позволяет персонажам покинуть логово в знак благодарности, а затем отправляется выследить остальных великанов и их союзников в логове.

Если же Чаллидакс узнаёт, что персонажи похитили один из её трофеев или сокровищ, то она отказывается от милости и начинает охоту для мести.

Река. Река, протекающая через это помещение, течёт на юг в зал с выступом (область D11; см. Особенности логова).

Трофеи. В нишах этого зала находятся существа, побеждённые Чаллидакс и замороженные во льду. Существа внутри хорошо видны, но лёд вокруг каждого представляет собой огромный объект с 13 КД, 50 хитов, иммунитетом к урону холодом, ядом и психической энергией. Трофеи следующие:

- **Северо-восточная ниша.** Здесь покоится изуродованный труп отвратительного йети. В его левый глаз вставлен алмаз (4000 зм).
- **Северо-западная ниша.** Здесь заморожено тело чудовищной химеры, застывшей в яростной позе.
- **Южная ниша.** Здесь находится труп полурослика, замёрзший вместе с большой статуей в виде рыцаря. Если освободить статую, то она оживает, раскрывая свою истинную суть — это щитостраж, в котором хранится заклинание Огненный шар (четвёртый уровень). Если существо, носящее амулет командования, с которым связан страж (см. область D7), не отдаст ему приказ, то он будет сражаться с ближайшим существом, продолжая защищать своего прежнего владельца — полуросличу Дину Финклтон.
- **Юго-западная ниша.** Здесь находится замороженное тело морозного великана Элакдраса, друида. После извлечения изо льда на теле становятся видны волшебные татуировки. Потратив 10 минут, любой персонаж может срисовать символы с помощью подходящих принадлежностей, например, чернил, писчего пера и пергамента.

Сокровища. Сокровищница Чаллидакс содержит:

- 100 пм, 12000 см и 200000 мм (4242 фунтов);
- 295 маленьких самоцветов (1 зм каждый);
- Шейная гривна из платины (250 зм);
- 2 серебряных кубка (120 зм каждый);
- Бусина силы.

Аэрстигга прячет свою волшебную палочку чудес под одеждой, где Чаллидакс её не видит. Если она не достанет её во время боя, то при обыске трупа палочку можно найти.

Заключение

После того как персонажи заберут ритуал с тела Элакдраса, они могут вернуться к Авите и попытаться развеять удушающую жару. Ритуал морозного великана требует как минимум четырёх участников, длится целый день и поглощает редкий мох и кристаллы на сумму 1000 зм. Авита покрывает расходы на материалы и проводит ритуал, хотя просит желающих персонажей принять участие.

Скоро после завершения ритуала начинается долгожданный дождь, и жара отступает. Местные жители вне себя от радости и устраивают праздник в честь персонажей. Всего через несколько дней погода в регионе возвращается в норму — благодаря отваге персонажей.

Особенная награда

Если Чаллидакс была убита во время приключения, то регион вокруг логова дракона быстро оттаивает. Авита и опытный кузнец по имени Тафарг делают персонажам предложение: если персонажи отдадут им все монеты из логова Чаллидакс (чтобы распределить среди местных), тело дракона и три месяца времени, то Авита и Тафарг обещают создать для группы удивительную награду. Они не раскрывают подробностей и не настаивают, но если персонажи соглашаются, выполняют условия и возвращаются через три месяца, то пара вручает группе морозный клинок с изображением Леденящей Смерти на навершии рукояти. Тип оружия на усмотрение мастера. Желательно тот, которым пользуется один из персонажей игрока.

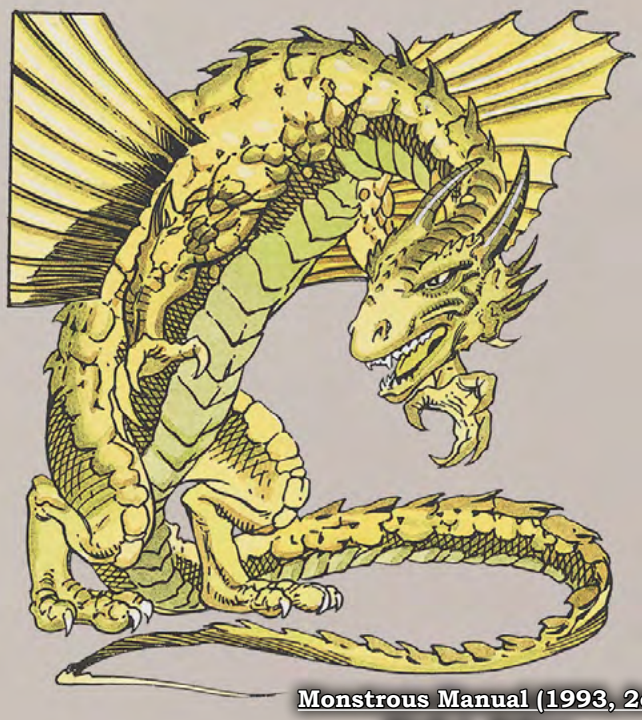
Ed Kwong
Оригинал

История медных драконов

Два длинных рога и выдающиеся щёчные гребни — характерные черты внешности медного дракона на протяжении всей истории D&D. Эти особенности однозначно указывают на то, что лорд Гунтар верхом на медном драконе изображён на обложке приключения Dragons of Deceit 1985 года, созданной Ларри Элмором.

Dragons of Deceit (1985)
Larry Elmore
Оригинал

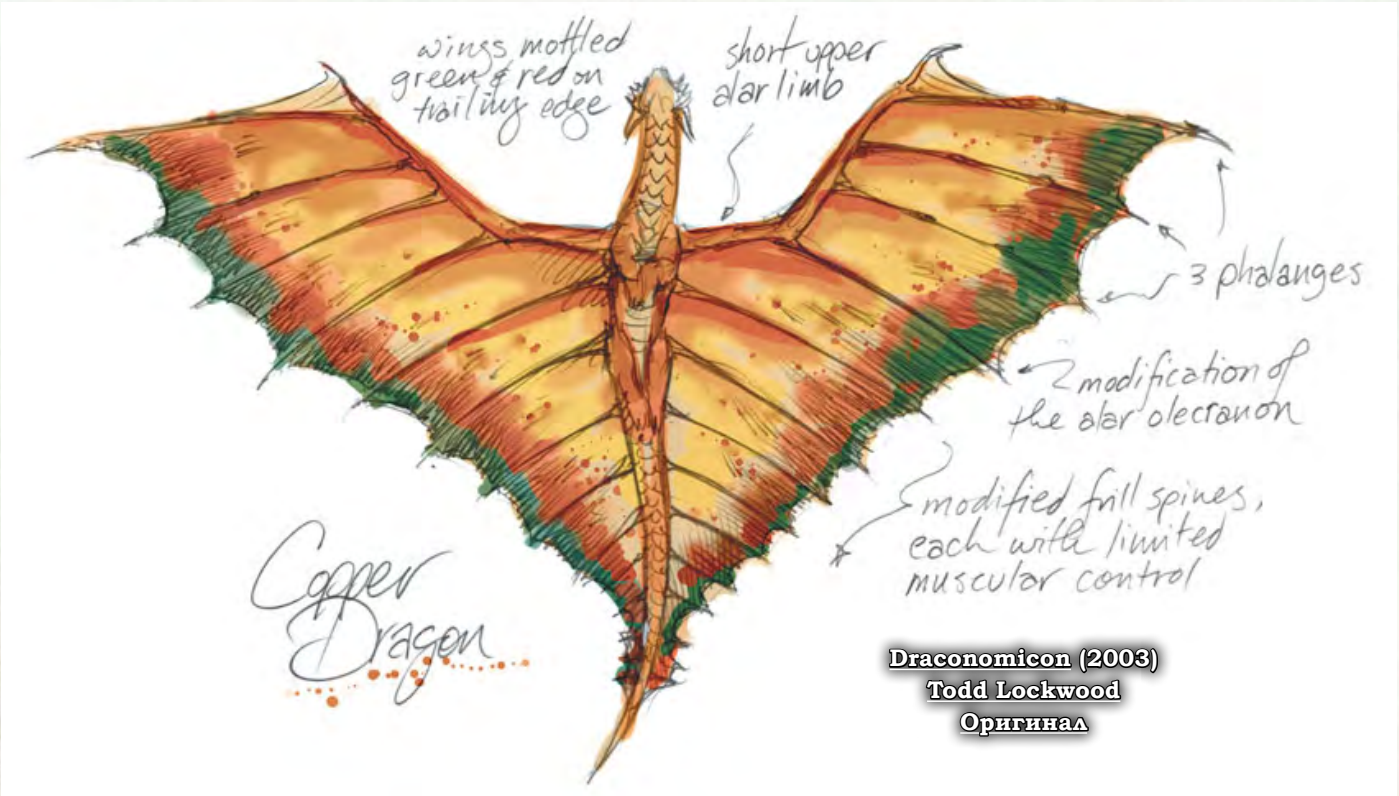
Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал



Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

Commander Legends: Battle for Baldur's Gate (2022)
Johan Grenier
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Бестиарий (2014)
Vance Kovacs
Оригинал

Monster Manual 2 (2009)
Chris Seaman
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Бестиарий (2025)
Svetlin Velinov
Оригинал

Jabari Weathers
Оригинал

Глава 9: Медяк за песню

Оригинальный текст A Copper for a Song.

Приключение для персонажей 12 уровня.

Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.

Действие происходит в прибрежном городе с фермерскими угодьями и холмами в окрестностях.

Действие приключения разворачивается в Дыхании богов, сеттинге для D&D, впервые представленном в Путешествиях по Сияющей цитадели. Однако эта книга не требуется для проведения приключения — вы можете перенести его в любую подходящую обстановку.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Разгадка подсказок.** Приключенцы отправляются на задание, чтобы найти утраченные куплеты волшебной песни, способной оживить истощённую землю. Героям предстоит расшифровать подсказки, скрытые в тексте другой песни, при помощи словоохотливых местных жителей.
- **Испытание Гремучих земель.** Узнав, где находятся утраченные куплеты, персонажи отправляются в логово медного дракона, расположенное в холмах Гремучих земель.
- **Исследование логова Накари.** Персонажам предстоит убедить медного дракона по имени Накари отдать куплеты. Если переговоры потерпят неудачу, то герои могут попытаться завладеть куплетами силой или изучить их из источника, скрытого в логове дракона.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Если вы проводите приключение для одного персонажа, то прочтите раздел «Проведение для одного персонажа».

Шаг 2. Прочтите раздел «Предыстория приключения» для понимания контекста и ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Подготовьте по одной копии раздаточного материала «Медяк за песню» для каждого игрока. Вы передадите его игрокам вскоре после начала приключения.

Шаг 4. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Взрослый медный дракон
- Вирмлинг зелёный дракон
- Воин ветеран
- Галеб дур
- Гигантский топороклюв
- Джинн
- Друид
- Исполнитель
- Исполнитель маэстро
- Крылатый кобольд
- Обыватель
- Пурпурный червь
- Священник послушник
- Холмовой великан

Запуск для одного персонажа

Вы можете провести это приключение для одного персонажа 12 уровня. Хорошим классом будет бард, учитывая важную роль музыки и повествования в этом приключении. В идеале этот персонаж должен владеть как минимум двумя из следующих навыков:

- Обман
- Выступление
- Запугивание
- Убеждение
- Внимательность
- Скрытность

Персонаж-одиночка получает Благословение одинокого чемпиона (см. Введение), чтобы компенсировать отсутствие товарищей.

Предыстория приключения

Регион Дыхание богов известен своей багряной почвой, но в последние годы земля здесь истощилась. Несмотря на то что местные жители разрабатывают новые методы земледелия, урожай с каждым годом становится всё скуднее, и регион всё ближе к кризису.

Многие считают, что ключ к восстановлению плодородия скрыт в стихах Песни Пробуждения — сборника, содержащего летопись истории этого края. Некоторые стихи были утеряны много поколений назад. Недавно провозвестник по имени Вольфрам Сморитель узнал от старика об ещё одном провозвестнике, который когда-то записал стихи Песни Пробуждения, чтобы сохранить их. Но старик не помнит имени этого послушника и не знает, что стало с записями.

Стихи

Жителям Дыхании богов неизвестно, что утраченные стихи сейчас принадлежат взрослому медному дракону по имени Накари. Она живёт в суровых холмах Гремучих земель — дикой местности к северу от Дыхании богов — с тех пор, как туда пришли первые поселенцы, чтобы возделывать багряную почву.

Накари любила навещать поселенцев в облике человека, чтобы услышать их истории, песни и обычаи. Когда она узнала, что один из послушников прилежно записал стихи Песни Пробуждения, Накари убедила его продать ей записи — за одну медную монету и обещание, что она никогда не допустит, чтобы они попали не в те руки.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Тётушка Делли [Aunt Dellie]	Человек, рулевой лодки	Обыватель, средний, ХД	Пост внимания
Блиск Случегром [Gleem Happenbolt]	Гном, мёртвый шахтёр	—	N14
Хёрч Холмск [Hurch Henley]	Человек, уличный фокусник	Исполнитель, маленький	Пост внимания
Келра Железоткач [Kelra Ironweaver]	Дварф, кузнец	Обыватель, средний, ХН	Пост внимания
Ласло [Lashlo]	Нетерпеливый гость Накари	Джинн	N10
Накари [Nakari]	Хранительница забытых стихов	Взрослый медный дракон	N17
Рита и Рин [Retta and Rynn]	Вирмлинги, усыновлённые Накари	Вирмлинг зелёный дракон, Н	N17
Таэлин [Taelyn]	Эльф, солдат	Воин ветеран, средний, НД	Пост внимания
Вольфрам Смотритель [Tungsten Ward]	Человек, выдаёт задание	Священник послушник, средний, ЗД	Пост внимания
Йеми Луновидец [Yemi Moonsybil]	Человек, потенциальный союзник, под заклинанием Изоляция	Исполнитель маэстро, средний, ХД	N12
Закия [Zakia]	Человек, травница	Друид, средний, ХД	Пост внимания

Jabari Weathers
Оригинал

Начало приключения

Когда вы будете готовы начать приключение, прочитайте или перескажите следующее:

Долгое путешествие привело вас в Ночную бухту. Город Надежда возвышается над берегом — его ярко раскрашенные дома кажутся тёплым и радушным зрелищем. Судно причаливает, и вы вместе с другими пассажирами сходите на берег. Шумный портовый город расположен на южном побережье Дыхания богов — региона, известного своим сельским хозяйством. Увы, в последние годы его земли истощились. Борьба за выживание становится всё труднее, а нынешний урожай, по прогнозам, будет худшим за последнее время. Местные жители верят, что смогут вернуть плодородие с помощью Песни Пробуждения, древние стихи которой рассказывают историю этой земли и её народа. Однако, они были утеряны.

Несколько недель назад вы получили приглашение от провозвестника Вольфрама Смотрителя — послушника, служащего в храме города Надежда под названием Пост внимания. Провозвестник Смотритель надеется, что вы сможете отыскать утраченные стихи Песни Пробуждения и дать жителям Дыхания богов шанс возродить умирающую землю.

Когда персонажи направятся в храм, переходите к разделу «Пост внимания».

Пост внимания

Когда персонажи прибывают к Посту внимания, опишите его следующим образом:

Пост внимания служит одновременно местом собраний и храмом. За его яркими стенами собираются небольшие группы у кабинок рассказчиков, возле доски объявлений и у торговой площадки. Человек у дальней стены машет вам рукой и начинает пробираться сквозь толпу со свитками подмышкой. Вы узнаёте провозвестника Вольфрама Смотрителя. Худощавый и аккуратно одетый в учёную мантию пурпурного и золотого цветов, он приветствует вас мягким голосом:

«Боги привели вас сюда в безопасности. За это и многое другое я благодарен».

Затем он вручает каждому из вас свиток.

Провозвестник Вольфрам Смотритель (священник послушник, средний, ЗД) вручает каждому персонажу немагический свиток с написанными стихами на общем языке.

В этот момент выдайте каждому игроку раздаточный материал «Медяк за песню» и попросите одного или нескольких прочитать текст песни вслух.

Задание провозвестника

Когда персонажи будут готовы узнать больше от провозвестника Смотрителя, зачитайте или перескажите следующее:

«Истории и песни — это сама суть Дыхания богов, — говорит молодой послушник. — А Песнь Пробуждения соткана из историй первых поселенцев Дыхания богов и их потомков. С тех пор как я обратился к вам с просьбой помочь в поисках утраченных строф Песни Пробуждения, я узнал, что один из послушников давно заполнил книгу этими утраченных строфами. Это было так давно, что сам послушник, скорее всего, уже мёртв и почти забыт.

Свиток, который я вам дал, содержит «Медяк за песню» — песню, в которой описывается встреча с драконом по имени Накари. В этих строках, я уверен, кроются подсказки к тому, где искать утраченные строфы Песни Пробуждения.

Я собрал людей для расшифровки этой подсказки. Нам нужна ваша помощь. А когда мы поймём, где находятся строфы — мне понадобится, чтобы вы их нашли.»

Награда

Если персонажи потребуют награду, то провозвестник Смотритель предложит отдать им Статуэтку чудесной силы (ониксовая собака), когда они вернут утраченные строфы Песни Пробуждения. Эта статуэтка время от времени служит храмовым стражем, но провозвестник Смотритель готов с ней расстаться.

Медяк за песню

Номер 1.
175 – Медяк за песню

Накари ко мне пришла весной,
Как утренний безоблачный покой.
«Медяк за песню», — шепчет мне она,
Простая, как весная тишина.
Мы шли за край земных владений вдаль,
И много миль прошли, не ведая печаль.

Она вела меня к холму из чистых руд,
В её извилистый, глубоко спрятанный приют.
Там человек с неё слетел, как лёгкий дым,
И стала драконом — грозным, медяным.
«Медяк за песню», — прозвучал её приказ.
Отказать дракону? Я не дерзнул бы в этот час.

Я пел ей все стихи, что знал наизусть,
И только думал: «Хватит, хватит — ну и пусть».
Она сказала: «Не слыхала я вовек
Такой чудесной песни, милый человек».
«Медяк за песню», — повторился тот приказ;
То была дракону запрошенная с нас как раз.

Когда иссяк последний, самый тонкий звук,
И стих мой растворился, как туман вокруг,
Она за песню медный грош мне положила,
«Стихам тут безопасно», — дракон мне говорила.
И всё, что должен был я в той пещере удержать,
— Все песни, что сложил, — пришлось навеки там оставить и отдать.

Разговоры на Посту внимания

Провозвестник Смотритель направляет персонажей к небольшой группе других людей на Посту внимания, чтобы вместе разбирать подсказки, скрытые в тексте песни «Медяк за песню». Он представляет пятерых членов группы и кратко описывает каждого из них.

Каждый из этих пяти человек изначально относится к персонажам с равнодушием. Персонаж, который действием влияние заведёт разговор с одним из них, может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 14, чтобы изменить отношение человека с равнодушия на дружественное. Альтернативно, персонаж может попытаться улучшить отношение другим способом — например, проверкой Ловкости (Ловкость рук), чтобы впечатлить Хёрча трюком с монеткой, или проверкой Интеллекта (Природа), чтобы поразить Закию знаниями о редких травах или монстрах.

Человек, настроенный дружелюбно к персонажу, помогает расшифровать подсказки в тексте песни и делится описанной ниже информацией, если ему показать свиток.

Тётушка Делли

Тётушка Делли (обыватель, средний, ХД) — рулевая на лодке, у неё недоверчивый ум, доброе сердце, громкий смех и талант выведывать понемногу о делах каждого. Она носит простое жёлтое платье и носит короткую стрижку.

Когда тётя Делли дружественна, она рассказывает:

«За фермами Ленты лежат дикие и неосвоенные Гремучие земли. Мы иногда зовём её лысые холмы “золотыми холмами” из-за их цвета. Фраза “за пределами обжитых земель” должно относиться к Гремучим землям — земле монстров».

Хёрч Холмск

Хёрч Холмск (исполнитель, маленький) — уличный фокусник, человек, чьи попытки в карточные фокусы и ловкость рук менее интересны, чем его истории о работе на ферме его отца. Он носит мягкую соломенную шляпу и свободный жилет.

Когда Холмск дружественен, он рассказывает:

«Отец продал пару свиней ведьме с медно-рыжими волосами по имени Накари. Она говорила, что живёт в четырёх милях вглубь Грохочих земель, но отец думал, что она шутит. “Грохочие земли — слишком злая земля, чтобы там жили люди”, — говорил он мне».

Келра Железоткач

Келра Железоткач (обыватель, средний, ХН) — местный кузнец, дварфийка, пережившая пятерых мужей. Она многое знает из истории, потому что была её свидетелем. Густые локоны её волос ниспадают кольцами на широкие плечи.

Когда Келра дружественна, она рассказывает: «Мой первый муж, Ирвин, работал в медной шахте Гремучих земель. Он говорил, что под холмом недалеко от шахты живёт дракон. Бедный Ирвин — был расплющен великаном!»

Таэлин

Таэлин (воин ветеран, средний, НД) — эльфийка, солдат с крохотным синим зябликом, сидящим на правом плече её зелёного плаща. Она торгуется за припасы на Посту внимания.

Когда она дружественна, Таэлин делится следующим:

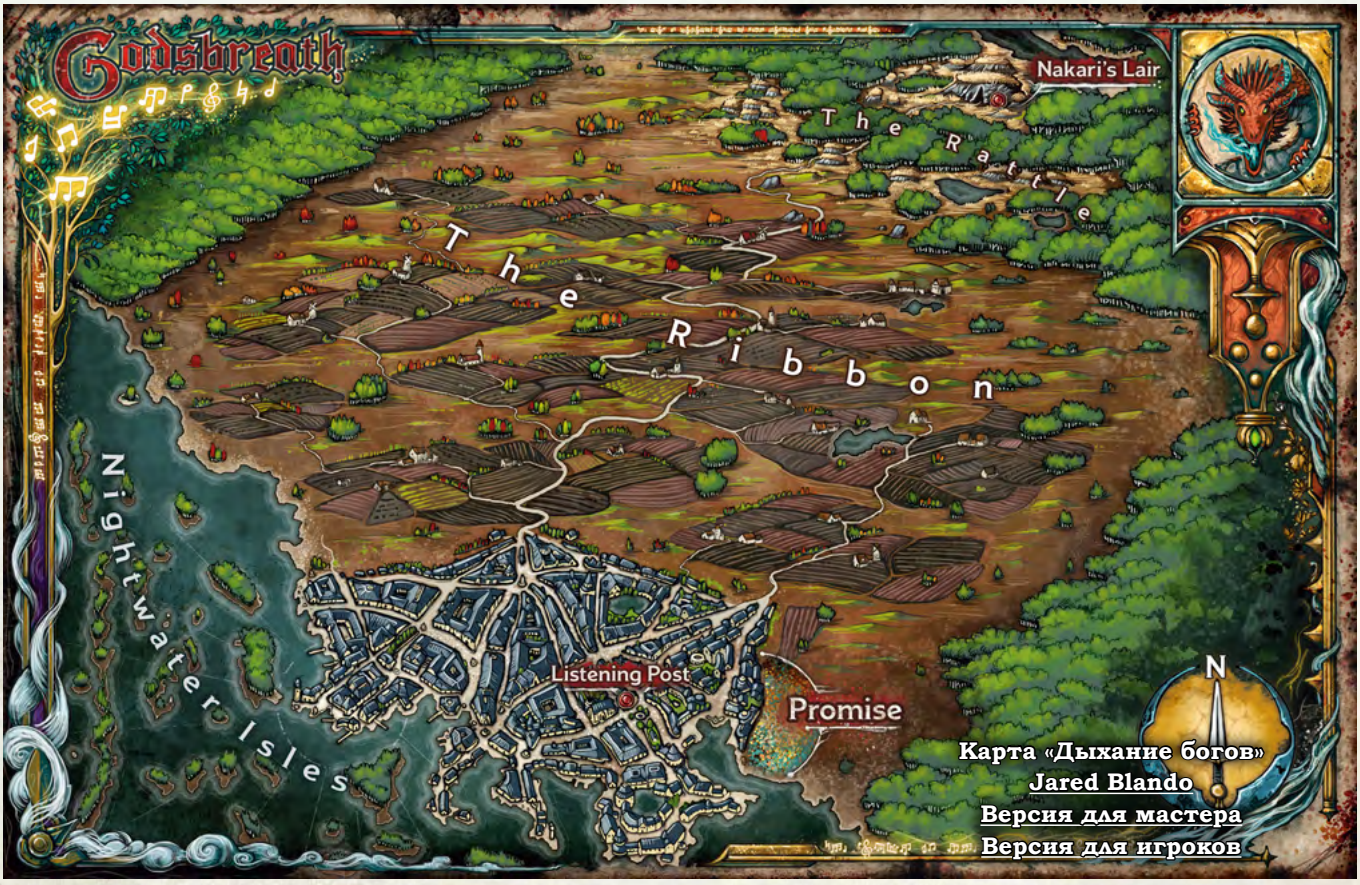
«Прошлой весной панцирница терроризировала фермы на северной окраине Ленты. И вдруг, как снег на голову, медный дракон налетел и растворил панцирницу своим кислотным дыханием, спасая жизнь одному фермеру.»

Закия

Заккия (друид, средний, ХД) — местная травница, человек, которая использует одну из кабинок для рассказов, чтобы пугать детей историями о драконах и чудовищах, поедающих детей. Её синее платье испачкано землёй из её сада, а через плечо перекинута сумка, из которой торчат ароматные растения.

Когда она дружественна, Закия делится следующим:

«Если ты ищешь медного дракона, то это в основном хорошие новости. Медные драконы уравновешенные, но при этом скупые. Они обожают музыку, шутки и загадки не меньше, чем сокровища. Их пещеры часто извилистые, запутанные и полны потайных дверей».



Карта «Дыхание богов»
Jared Blando
Версия для мастера
Версия для игроков

Собирая всё вместе

После общения с горожанами на Посту внимания у персонажей должно быть достаточно информации, чтобы найти логово дракона. Оно находится в Гремучих землях, в четырёх милях за Лентой, под холмом рядом со старой медной шахтой.Гремучие земли

Карта Дыхания богов показывает местоположение логова Накари — примерно в 12 милях к северо-востоку от Надежды по прямой, как летит дракон, или в 20 милях по извилистой северной дороге. Эта местность сформирована присутствием логова медного дракона, как описано в Бестиарии.

Опасность в холмах

Чтобы добраться до Гремучих земель, персонажам предстоит пересечь участок фермерских угодий, называемый Лентой.

Прочтите или перескажите следующее, чтобы описать путешествие в Гремучие земли:

> Путь из Надежды ведёт на север через Ленту, где на тёмно-красной земле между рощами деревьев разбросаны фермерские дома. Постепенно дорога сужается до тропы. По мере приближения к Гремучим землям ферм становится всё меньше и меньше. Примерно через четыре мили деревья уступают место скалистым холмам золотисто-коричневого цвета. Вход в старую медную шахту, заваленный валунами, служит ориентиром. Поблизости раскинулось огромное, частично растворённое чудовище с выпотрошенными внутренностями. Мёртвое существо лежит на бронированной спине, задрав вверх четыре когтистые лапы. Из глубин холмов доносятся громкие звуки отрыжки и гортанный смех.

Медная шахта не содержит ничего интересного. Персонаж может действием изучение совершить проверку Интеллекта (Природа) Сл. 12, чтобы опознать мёртвое существо, которым является панцирница.

Используя действие изучение, персонаж также может осмотреть мёртвую панцирницу и совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл. 12. В случае успеха персонаж определяет, что существо погибло от воздействия сильной кислоты, а затем было частично съедено огромным хищником.

После того как персонажи находят панцирницу, они могут последовать за звуками отрыжки и смеха (см. «Лагерь холмовых великанов») или осмотреть местность (см. «Тоннели к логову дракона»). В обоих случаях используйте поверхность карты логова Накари.

Лагерь холмовых великанов

Если персонажи следуют за звуками, доносящимися с холмов, прочитайте или перескажите следующее:

> Шесть холмовых великанов отдыхают на поляне между скалистыми выступами. Кристаллические отложения в скале ярко сверкают, но великаны, похоже, не замечают природной красоты вокруг. Они сидят грубым кругом, громко рыгая и смеясь. Рядом беспокойно переминаются с ноги на ногу две такие же огромные, лишённые способности к полёту птицы с клювами, похожими на топоры. В нескольких скалистых выступах видны прорубленные десятифутовые тоннели. Великаны не обращают на эти тоннели никакого внимания.

Используйте «Поверхность» карты «Логово Накари» для этой сцены. Персонажи подходят с востока.

Сверкающие кристаллические образования в скале привлекли Накари в этот район. Эти кристаллы красивы, но не представляют ценности.

Холмовые великаны. Шесть холмовых великанов настроены враждебно и не подозревают, что расположились лагерем прямо над подземным логовом медного дракона. Их два гигантских топороклюва служат вьючными животными и охотничьими зверьми; они сражаются по команде великанов.

Действием влияние персонаж может попытаться выполнить одно из следующего:

Подкуп. Персонаж может попытаться расположить к себе великана, предложив ему либо минимум 10 фунтов еды, либо 5 галлонов воды или эля, либо сокровищ на сумму 50 зм. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 13. В случае успеха отношение великана становится равнодушным. Остальные великаны требуют аналогичной платы; если персонаж отказывается — враждебные великаны начинают бой. В случае провала — враждебные великаны начинают бой.

Запугивание. Персонаж, знающий язык великанов,

может попытаться испугать великанов, рассказав им о драконе, живущем поблизости. Персонаж совершает проверку Харизмы (Запугивание) со Сл. 16. В случае успеха одна пара великанов уходит и больше не возвращается. В случае провала — враждебные великаны начинают бой.

Представление. Персонаж может попытаться развлечь великанов музыкой, танцами, жонглированием, ужимками, громким рыганием или другим выступлением. Персонаж совершает проверку Харизмы (Выступление) со Сл. 13. В случае успеха отношение великанов к этому персонажу становится дружественным, а к остальным персонажам — равнодушным. В случае провала — враждебные великаны начинают бой.

Сокровища. Шестеро великанов пользуются тремя огромными мешками для хранения своей добычи.

- **Мешок 1:**
  - 35 зм, 270 см и 1800 мм (80 зм, 341 фунт);
  - Пять головок вонючего сыра;
  - Череп лютого волка.
- **Мешок 2:**
  - Ржавый кинжал (зубочистка для великанов);
  - 180 см и 2200 мм (40 зм, 47,6 фунтов);
  - Неоткупоренная бочка сладкой медовухи (50 пм);
  - Пчелиный улей с живыми пчёлами.
- **Мешок 3:**
  - 150 см и 2500 мм (40 зм, 53 фунта);
  - Окорок копчёного мяса;
  - Вонюичий сандалий гигантского размера;
  - Щит +2.Тоннели в логово дракона

Персонажи, исследующие местность, замечают четыре входа в тоннели (отмечены на части карты «Поверхность» карты «Логово Накари»), и все они ведут вниз, в логово дракона. Тоннели слишком узки для комфортного прохода великанов, поэтому они даже не пытаются туда попасть.

Входы в тоннели N1 и N2 находятся в пределах прямой видимости великанов; чтобы добраться до одного из этих тоннелей незамеченным, требуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) со Сл. 13.

Скальные выступы скрывают входы в тоннели N3 и N4 от глаз великанов.

Логово Накари

Накари находится в своём логове, когда персонажи прибывают, воспитывая пару вирмлингов зелёных драконов, которых она недавно приютила; см. её логово (область N17) для подробностей. Изначально Накари относится к незваным гостям равнодушно.

Особенности логова

Логово Накари представляет собой сеть туннелей и пещер, высеченных в твёрдой породе. Другие особенности логова описаны ниже.

Фоновая музыка. Пока Накари находится в логове, область наполняет мягкая музыка. Она представляет собой сочетание деревянных духовых инструментов и колокольчиков, звучит едва слышно и не имеет очевидного источника.

Проваливающиеся потолки. Как указано в описаниях областей, в некоторых частях логова есть проваливающиеся потолки толщиной 5 фт., через которые любое существо со скоростью копания может прорваться, создав проход на поверхность. Действием поиск персонаж может осмотреть проваливающийся потолок и выполнить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15. При успехе персонаж определяет, что конструкция потолка ослаблена, но не обрушится сам по себе. Персонаж с чувством вибрации получает преимущество на эту проверку.

Потолки. Высота всех потолков в логове 10 фт.

Веселящий газ. Области, окрашенные в фиолетовый цвет на карте «Логово Накари», наполнены магическим веселящим газом, который невидим, но пахнет конфетами. Любое существо, кроме Накари, впервые входящее в наполненную газом область за ход или начинающее там свой ход, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15, иначе получает состояние недееспособный до начала своего следующего хода, неудержимо смеясь.

Сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра) рассеивает газ на 1 минуту, а Рассеивание магии — на 24 часа. Газ также рассеивается, если Накари погибает.

Свет. В логове царит тьма. Накари и другие обитатели полагаются на тёмное зрение. В описаниях предполагается, что персонажи видят во тьме.

Секретные двери. Все секретные двери в логове Накари являются магическими и обозначены на карте. Каждая такая дверь идеально сливается со стеной (Сл. для обнаружения 20). Накари может открыть любую секретную дверь бонусным действием из любой точки своего логова, заставляя камень преобразовываться в достаточно широкий проход, чтобы она могла пройти. Остальные существа должны проламывать каменную секретную дверь.

Каждый раз, когда существо с Интеллектом 3 или выше приближается к секретной двери на расстояние 10 фт., Накари узнаёт о присутствии и местоположении этого существа, но не предпринимает немедленных действий.

Области логова

Следующие области соответствуют «подземной» части карты «Логово Накари».

N1: Восточный вход

По этому тёмному, наклонному туннелю вверх доносится неземная музыка.

Этот туннель спускается вниз в область N6. Ответвляющийся туннель ведёт в область N5.

N2: Южный вход

Эта область идентична восточному входу (область N1), за исключением того, что туннель спускается вниз в область N8.

N3: Северный вход

Эта область идентична восточному входу (область N1), за исключением того, что туннель спускается вниз в область N11.

N4: Западный вход

Эта область идентична восточному входу (область N1), за исключением того, что туннель спускается вниз в область N13.

N5: Восточная пещера валунов

В этой небольшой пещере разбросано несколько валунов, и трое из них поднимают головы и смотрят на вас, как только вы входите. На их лицах появляются кривые ухмылки, полные каменных зубов, пока существа издают низкое ворчание, которое, возможно, является приветствием.

В этой пещере обитают трое общительных галеб дуров. Они рады компании и спрашивают на первичным, не хотят ли персонажи присоединиться к ним в игре в метание камней. Если персонажи не понимают их слов, то галеб дуры стараются донести идею при помощи пантомимы. Цель игры — бросать огромные, двухсотфунтовые камни так, чтобы они упали как можно ближе к цели на земле. Если персонажи отказываются играть, то галеб дуры разочарованно возвращаются к своему отдыху.

Развитие. Холмовые великаны снаружи логова дракона замечают звуки метания камней или боя в этой пещере. Если великаны ещё не знают о присутствии персонажей, то один великан отправляется на разведку, устраиваясь у выхода туннеля в область N1 на 10 минут, чтобы выяснить, не появится ли кто-нибудь.

Карта «Логово Накари»
Jared Blando
Версия для мастера
Версия для игроков
Surface
To N3
To N1
To N4
Hill Giant Camp
To N2
N
Nakari's Lair
N3
N11
N13
N14
N10
N1
N6
N5
N4
N12
N7
S
S
N2
N9
N18
S
S
N17
N15
N8
N16
1 Square = 10 Feet
Underground
Blando

N6: Пещера кобольдов

Когда персонажи приближаются к этой пещере, изнутри доносится пронзительная болтовня. Персонажи, знающие драконий язык, понимают следующие фразы:

- «Накари будет довольна».
- «Слишком много глины! Крылья сломаются!»
- «Хвост слишком длинный».

Обитатели пещеры замолкают, если у персонажей есть источник света или они иначе не скрывают своё приближение.

Когда персонажи входят в пещеру, прочитайте или перескажите следующее:

> Семь кобольдов с кожаными крыльями лепят статую из глины посреди этой пещеры, из которой есть выходы на северо-запад, юг и восток. Статуя, около полутора метров в высоту и двух с половиной метров в длину, отдалённо напоминает дракона.

Семь крылатых кобольдов хотят впечатлить Накари своими художественными способностями и тем самым снискать её расположение. Кобольдов зовут Дрикс, Грокс, Кекс, Мокс, Никс, Пракс и Зокс.

Отыгрыш кобольдов. Сначала кобольды настроены к персонажам равнодушно. Один или несколько персонажей могут изменить отношение кобольдов на дружественное либо помогая им закончить статую (см. «Создание статуи»), либо даря им сокровища или никчёмные безделушки, которые легко принять за сокровища.

Если отношение кобольдов становится дружественным, то кобольды в разговоре с персонажами сообщают следующее:

Накари. Медный дракон Накари любит искусство. Кобольды надеются, что ей понравится глиняная статуя, которую они для неё создали. Кобольды не знают, где дракон хранит свою сокровищницу; им не удалось её найти.

Секретные двери. Логово Накари содержит секретные двери, которые кобольды видели, как дракон магически открывает. Кобольды могут провести персонажей к секретным дверям, за которыми скрываются области N7, N12 и N15, но сами двери открыть не могут. Кобольды не знают о секретный двери, скрывающей область N16, так как никогда не бывали в этой части логова.

Вирмлинги. Накари спасла из ближайшего леса пару вирмлингов и растит их как собственных детёнышей. Оба вирмлинга уже не раз пытались убить кобольдов. Кобольды не знают имён вирмлингов.

Создание статуи. Статуя должна изображать взрослого медного дракона, но ей ещё требуется много доработки. Персонаж, который потратит не менее 10 минут, переделывая часть статуи, совершает проверку Харизмы (Выступление) со Сл. 15. Каждая успешная проверка улучшает одну из четырёх частей статуи: голову, крылья, корпус или хвост. Когда все четыре части будут улучшены, кобольды удовлетворены, расхваливают художественные способности персонажей и становятся дружественными.

Сокровища. У каждого кобольда есть мешочек, содержащий 1к12 мм.

N7. Пещера линьки

Эта пещера скрыта за секретной дверью (см. Особенности логова).

> В этой тёмной пещере нет других выходов. По полу разбросаны сброшенные медные драконьи чешуйки. В глубине пещеры лежат три небольшие кучки сокровищ. Рядом с каждой кучкой на полу вырезано по одному слову на драконьем.

Накари хранит здесь свою сброшенную чешую.

Обваливающийся потолок. Накари тщательно ослабила потолок пещеры, чтобы можно было быстро прорыться через него к поверхности (см. Особенности логова).

Сокровища. Накари собрала разные безделушки в три аккуратные кучки с надписями на драконьем: «оставить», «обмен» и «выкинуть». Многие из этих предметов были подарками от путешественников или поклонников; остальные вещи дракон собрала во время попыток лучше понять и оценить своих соседей.

В первый раз, когда кто-то, кроме Накари, забирает предмет из кучки «оставить» или «обмен», медные чешуйки на полу внезапно вздымаются в воздух и начинают рассекать существ своими острыми краями. Каждое существо в пещере совершает спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 21 (6к6) рубящего урона при провале или вдвое меньше при успехе. Этот магический эффект может быть вызван только один раз.

Содержимое каждой кучки перечислено ниже.

- **Кучка «оставить»:**
  - Волынка (30 зм);
  - 10 книг с поэзией (каждая 25 зм);
  - 20 священных символов (амулеты по 5 зм каждый) разных религий;
  - Картина в раме (7500 зм), изображающая аасимара с серебряными волосами и золотыми глазами, чьё выражение лица, одежда и причёска магическим образом меняются каждый день на рассвете;
  - 8 музыкальных шкатулок (каждая 250 зм);
  - 20 золотых колец (каждое 25 зм).
- **Кучка «обмен»:**
  - 10 книг (исторические труды, 25 зм каждый);
  - 5 флейт (каждая 2 зм);
  - Украшенная драгоценностями, отороченная мехом мантия, подходящая для особы королевской крови (2500 зм);
  - 10 золотых колец (каждое 25 зм);
  - 50 нотных листов (каждый 1 зм).
- **Кучка «выкинуть»:**
  - 5 книг с поэзией (каждая 25 зм);
  - Помятый и изношенный барабан (1 зм);
  - Лютня с двумя порванными струнами (15 зм в текущем состоянии или 35 зм, если починить её заговором Починка);
  - Игровой набор ставка трёх драконов (1 зм);
  - 10 золотых браслетов (каждый 25 зм);
  - 10 серебряных колец (каждое 5 зм);
  - Свёрнутый и порванный портрет знаменитого тифлинга-музыканта (750 зм, если восстановить заговором Починка).

N8. Южная пещера валунов

> Несколько валунов разбросаны по этой пещере, и земля под ногами слегка вибрирует.

Кажется, в пещере девять валунов, но трое из них — галеб дуры, которые поют, свернувшись. Их песня тихая, но глубокая и звучная, из-за чего дрожит пол. Если галеб дуры замечают персонажей, то они поднимают головы и начинают петь громче, сотрясая землю и осыпая мелкий щебень с потолка, стараясь развлечь своих неожиданных зрителей. Когда персонажи уходят, галеб дуры возвращаются к своему более тихому пению.

Развитие. Холмовых великанов снаружи логова дракона замечают громкое пение галеб дуров. Если великаны ещё не знают о присутствии персонажей, то один великан отправляется на разведку, устраиваясь у выхода туннеля в область N2 на 10 минут, чтобы выяснить, не появится ли кто-нибудь.

Jabari Weathers
Оригинал

N9. Пещера смеха

Эта пустая пещера пахнет сладостями. У неё есть выходы на запад, север и юго-восток.

Обваливающийся потолок. Накари тщательно ослабила потолок пещеры, чтобы можно было быстро прорыться через него к поверхности (см. Особенности логова).

Веселящий газ. Эта область наполнена магическим веселящим газом (см. Особенности логова).

N10: Пещера приёма

Эта пещера странной формы пахнет леденцами, и из неё ведут выходы на запад и юго-восток. В алькове в северо-восточном углу разложены цветные подушки, и там вальяжно расположилась высокая женщина с фиолетовой кожей в роскошной шёлковой одежде, держащая в руках золотой кубок.

В алькове отдыхает раздражённая джинн по имени Ласло. Она — гостья, которую Накари заставила ждать слишком долго. Ласло надеялась обменяться историями и песнями с Накари, но её терпение почти исчерпано. Она враждебна к персонажам, которых считает соперниками за внимание Накари, и нападает, если они не будут чрезмерно вежливы. Если какой-либо персонаж поддастся воздействию веселящего газа на протяжении двух ходов подряд, то Ласло решит, что над ней смеются, и тоже нападёт. Джинн невосприимчива к веселящему газу.

Веселящий газ. Эта область наполнена магическим веселящим газом (см. Особенности логова).

Сокровища. Кубок (750 зм) принадлежит Накари, но дракон не заметит его исчезновения. Если джинн погибнет, то её тело растворится в тумане, оставив после себя шёлковую одежду (250 зм), два чёрных жемчуга (500 зм каждый) и волшебная палочка молний.

N11: Северная пещера валунов

Несколько валунов разбросаны по этой пещере. Когда вы входите, трое из них поднимают головы и смотрят на вас. Они отчаянно машут, призывая к тишине.

В этой пещере обитают три галеб дура. Они изо всех сил стараются избежать нежелательного внимания Ласло, джинна из области N10, и потому стараются сохранять полную тишину.

Развитие. Осторожность галеб дуров необоснованна. Шум в этой пещере не привлекает внимания ни джинна, ни великанов за пределами логова дракона.

N12: Пещера маэстро

Эта пещера скрыта за секретной дверью (см. Особенности логова).

Пещера кажется пустой. В её глубине два узких туннеля огибают каменный столб и ведут в меньшую пещеру на востоке. В центре той пещеры находится гранитная плита размером 3 фута в ширину, 8 футов в длину и 2 фута в высоту.

Западная часть пещеры действительно пуста (см. «Обрушивающийся потолок» ниже). В меньшей восточной пещере на каменной плите лежит невидимое существо (см. «Изолированный маэстро»).

Обваливающийся потолок. Накари тщательно ослабила потолок пещеры, чтобы можно было быстро прорыться через него к поверхности (см. Особенности логова).

Изолированный маэстро. На каменной плите лежит человек по имени Йеми Луновидец (исполнитель маэстро, средняя, ХД). Йеми находится в состоянии невидимый и приостановленной жизнедеятельности, наложенных с помощью заклинания Изоляция. Накари следит за тем, чтобы на плиту и тело Йеми не оседала пыль и мусор.

Йеми носит на медной цепочке на шее памятный стеклянный ключ и бережно сжимает инструмент бардов (арфа Оллава), которую приобрела в юности. Если кто-то заберёт арфу, дёрнет одну из её струн или снимет стеклянный ключ с шеи Йеми, то действие заклинания Изоляция завершится досрочно.

Йеми, находящаяся в приостановленной жизнедеятельности почти столетие, выглядит как женщина лет пятидесяти. Она знает все утерянные куплеты Песни Пробуждения.

Как только действие заклинания Изоляция прекращается, Йеми с жадностью расспрашивает о новостях. Если персонажи расскажут ей о своём задании, она проникается сочувствием к тяжёлому положению в Дыхании богов и соглашается поделиться утерянными куплетами Песни Пробуждения и вернуться в Надежду. Однако Йеми отказывается покидать логово Накари, не попрощавшись с драконом. Она хорошо знает логово и может свободно в нём ориентироваться; если Накари жива, она открывает перед Йеми любые секретные двери.

История Йеми. В возрасте от 20 до 30 лет Йеми состояла в подпольной группе музыкантов по имени Ключ. Они использовали музыку, чтобы вдохновлять восстания в землях, страдающих от тирании и религиозного фанатизма, — и тем самым нажили себе множество влиятельных врагов. Спустя десятилетия, после того как наёмный убийца убил супругу Йеми, Мирт Томную, в попытке добраться до самой маэстро, Йеми обратилась за помощью к Накари. Проникнувшись сочувствием к Йеми, Накари раскрыла ей свою истинную драконью сущность и, с согласия маэстро, использовала свиток заклинания Изоляция, чтобы сделать её недосягаемой для врагов. Проведя век в укрытии, Йеми полагает, что её давние враги давно мертвы, и готова вернуться в мир.

N13: Пещера червя

Каменный столб подпирает потолок этой сухой пещеры, и земля гулко дрожит под вашими ногами.

Пурпурный червь привлечён в логово Накари частыми раскопками дракона. Когда персонажи прибывают, червь прорывается сквозь пол пещеры и нападает на них. Он отступает, когда становится окровавленным.

Обваливающийся потолок. Накари тщательно ослабила потолок пещеры, чтобы можно было быстро прорыться через него к поверхности (см. Особенности логова).

N14: Западная пещера валунов

Несколько валунов разбросаны по этой тёмной, глубокой пещере. В нише в юго-западном углу лежит мёртвый гном, сжимающий в руках добротную кирку.

Кажется, в этой пещере девять валунов, но три из них — это агрессивные галеб дуры, отдыхающие, свернувшись клубком. Если они замечают персонажей, то поднимаются и начинают бой.

Мёртвый гном. Действием поиск персонаж может осмотреть мёртвого гнома и совершить проверку характеристики Мудрость (Медицина) со Сл. 12. При успехе персонаж понимает, что гнома забили до смерти примерно десять дней назад. Персонажи, накладывающие на тело заклинание Разговор с мёртвыми, могут узнать следующее:

Имя гнома. Гнома звали Блиск Случегром.

Дом. Блиск родом из шахтёрского поселения в пяти милях к северу от Гремучих земель.

Боевая кирка. Оружие гнома — семейная реликвия, которую Блиск унаследовал от своего дяди (см. «Сокровища» ниже).

Что произошло. Гном искал в холмах месторождения самоцветов, когда увидел летящего в небе медного дракона. Полагая, что дракон дружелюбен, и думая, что тот может привести его к сокровищам, он последовал за ним. Дракон привёл Блиска в этот пещерный комплекс, но некоторые валуны здесь «проснулись» и попытались его спугнуть. Когда он отказался уйти, они забили его насмерть.

Сокровища. Среди вещей мёртвого гнома есть набор путешественника (с полным бурдюком) и боевая кирка +1. Персонажи также могут заметить, что на правом ботинке гнома к боку пришит карман. В этом кармане-ботинке лежат два топаза (500 зм каждый).

N15: Туннель в логово дракона

Эта область наполнена магическим веселящим газом (см. Особенности логова).

N16: Скрытый клад

Эта пещера скрыта за секретной дверью (см. Особенности логова). Если персонажи пытаются взломать или обойти эту дверь, то Накари громко приглашает их присоединиться к ней в её логове (область N17) — и начинает с ними бой, если они отказываются.

Пологий туннель ведёт вниз в пещеру, где лежит груда медных, серебряных, золотых и платиновых монет. Аккуратно сложенные у стены за кладом стоят несколько картин и прочие произведения искусства.

Утраченные куплеты. Глубоко в куче монет зарыта потрёпанная старенькая тетрадь, перевязанная бечёвкой. Персонаж, который потратит 10 минут на поиск среди монет, находит эту тетрадь.

Под названием «Куплеты Песни Пробуждения» тетрадь написана молодым человеком, называющим себя провозвестником Сирроком Хладноводным, послушником Завета. Книга имеет ценность только для жителей Дыхания богов, так как содержит утраченные куплеты Пробуждающей Песни. Если персонажи заберут её без согласия Накари, то дракон сделает всё, что в её силах, для возвращения.

Сокровища. Помимо тетради с Песней Пробуждения, сокровищница Накари содержит следующее:

- 500 пм, 10000 зм, 55000 см и 450000 мм (25000 зм, 10310 фунтов);
- 4 обрамлённые шедевральные картины латунного, бронзового, медного и золотого драконов (по 2500 зм каждая), написанные знаменитым живописцем-драконорожденным Земоном Ведраком;
- Инкрустированная жемчугом музыкальная шкатулка в форме раковины моллюска (750 зм);
- Камни послания;
- Говорящая кукла, напоминающая детёныша медного дракона.

N17: Логово Накари

У этой пещеры есть выходы на запад и восток, а стены покрыты узором, напоминающим драконью чешую. В центре пещеры сидит огромный медный дракон. Два зелёных вирмлинга ползают по ней и вокруг неё, изредка выпуская облачка газа из ноздрей. Завидев вас, вирмлинги шипят и обнажают клыки. Медный дракон улыбается и говорит: «Не обращайте на них внимания. Говорить вы будете со мной.».

Взрослый медный дракон — это Накари. Два вирмлинга зелёных дракона — Рита и Рин. Чуть больше месяца назад Накари нашла вирмлингов в Гремучих землях и решила усыновить их, пока они не причинили вреда себе или другим. Эти сироты — нейтрального мировоззрения; они привязались к своей приёмной матери и не знают, что случилось с их биологическими родителями.

Отыгрыш Накари. Накари старается научить вирмлингов быть добрыми по отношению к другим, поэтому изначально её отношение к персонажам — равнодушное, несмотря на то, что она считает их вторжение нежелательным. Её отношение становится враждебным, если кто-либо из персонажей угрожает вирмлингам или проявляет неуважение к ней в её присутствии. После того как отношение становится враждебным, персонажи больше не смогут его изменить, что бы они ни делали.

Накари не любит иметь дело с незнакомцами и не доверяет тем, кто утверждает, что у них благие намерения. Она вежливо просит персонажей покинуть пещеру с миром и желает им безопасного пути домой.

Накари не продаст «Стихи Песни Пробуждения» ни за какую цену, несмотря на то, что когда-то заплатила за них всего одну медную монету.

Сражение с Накари. Если бой кажется неизбежным, то Накари отправляет вирмлингов в их комнату (область N18), где они остаются, пока она не позовёт их. Если Йеми сопровождает персонажей (см. область N12), то Накари не станет делать ничего, что могло бы подвергнуть её опасности.

Обваливающийся потолок. Накари тщательно ослабила потолок пещеры, чтобы можно было быстро прорыться через него к поверхности (см. Особенности логова). Если вспыхивает бой и кажется, что исход складывается не в её пользу, то она проламывает свод и приказывает вирмлингам бежать этим путём, пока она прикрывает их отход.

Произвести впечатление на Накари. Действием влияние персонаж может продекламировать слова песни «Медяк за песню», рассказать историю или сыграть на музыкальном инструменте, а затем совершить проверку Харизмы (Выступление) со Сл. 15. В случае успеха Накари становится дружественной и даёт персонажам взаймы свой экземпляр «Стихов Пробуждающей Песни» (см. область N16). Срок займа составляет до 1 месяца, в течение которого персонажи могут сделать с книги копии. Если Йеми с отрядом (см. область N12), Накари вручает книгу ей; маэстро обещает вернуть её в оговорённый срок.

N18: Детская вирмлингов

Короткий туннель с уклоном вниз ведёт в пещеру-тупик. Её пол завален медными драконьими чешуйками, разорванными тюками сена и сломанными игрушками.

Если они здесь, то два вирмлинга зелёных дракона, Рита и Рин, быстро набрасываются на нарушителей, вошедших в эту пещеру. Вирмлинги сдаются или бегут, если любой из них становится окровавленным.

Заключение

Персонажи, которые раздобудут утраченные стихи Песни Пробуждения, могут благополучно доставить книгу глашатаю Вольфраму Смотрителю в город Надежда. В качестве альтернативы они могут достичь цели, сопроводив Йеми Луновидец обратно в город. Если происходит любое из этих событий, то слух о том, что утраченные стихи Песни Пробуждения были возвращены, быстро разлетается повсюду.

Горожане широко распространяют утраченные стихи, гарантируя, что о них больше никогда не забудут. Текст стихов рассказывает историю о прежней борьбе с неурожаями. Из деталей того, как местные жители тогда решили эту проблему, люди Дыхания богов снова понуждают землю выйти на пик плодородия.

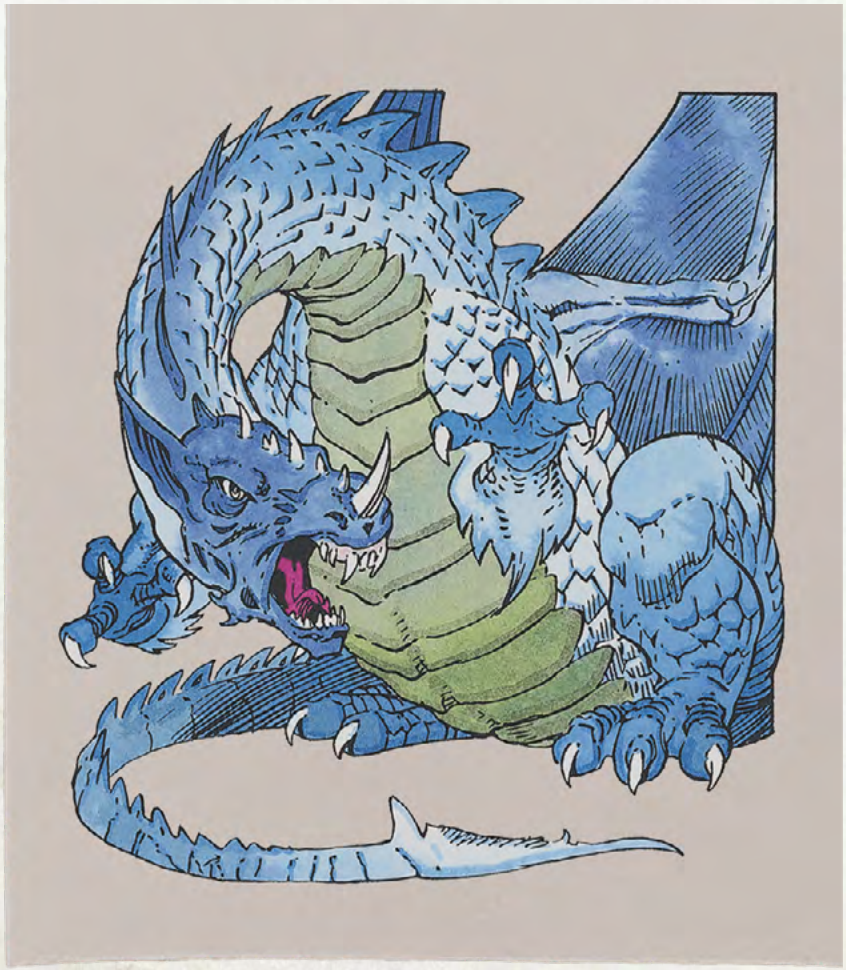
Персонажи, которые расстались с Накари в добрых отношениях, могут время от времени навещать медного дракона. Она может одолжить им какие-нибудь полезные магические предметы (например, камни послания из своих сокровищ) или нанять их для выполнения задания — например, выяснить, что случилось с родителями Рин и Риты.

Jabari Weathers
Оригинал

История синих драконов

Как молниеотвод на кончике морды, выдающийся носовой рог синего дракона появляется почти во всех версиях изображения этого дракона на протяжении многих лет. Лишь в Dragonlance изображение синего дракона по имени Скай заменило носовой рог двумя большими рогами на затылке.

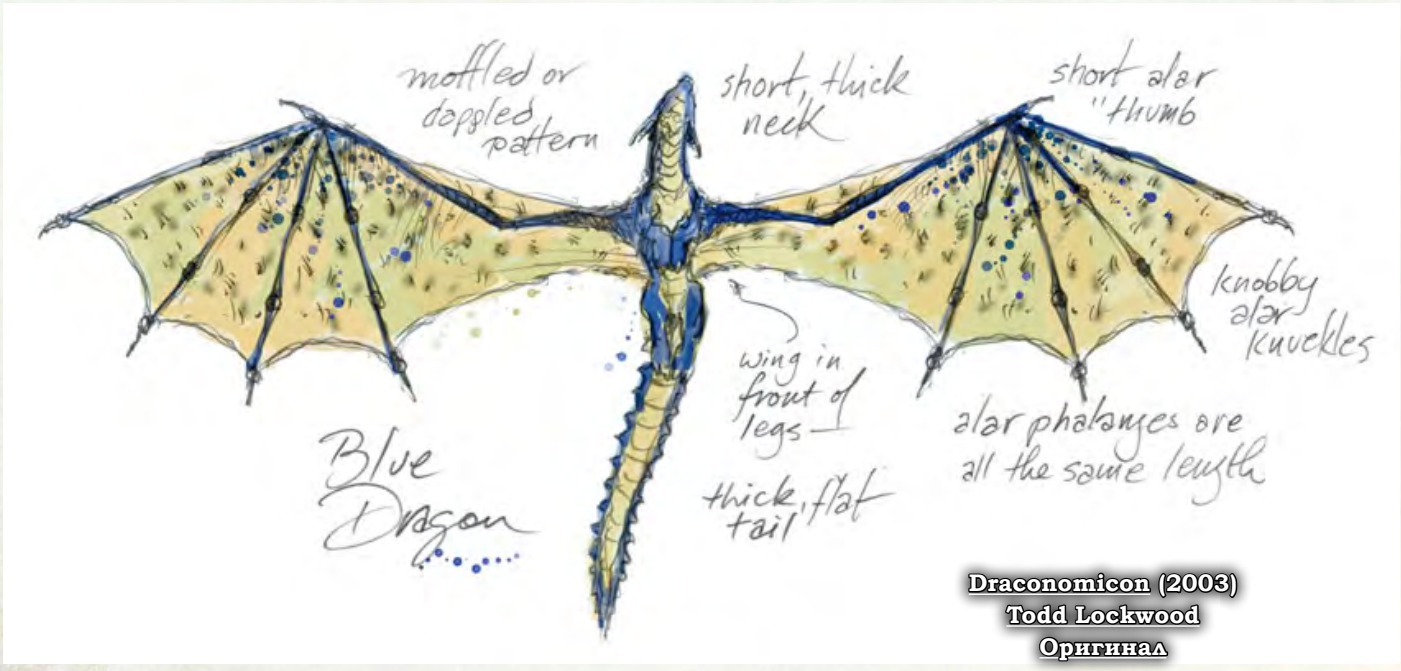
Monstrous Manual (1977, 1e)
David C. Sutherland
Оригинал



Monstrous Manual (1993, 2e)
Mark A. Nelson
Оригинал

Draconomicon (2003)
Richard Sardinha
Оригинал

Adventures in the Forgotten Realms (2021)
Steve Prescott
Оригинал



Draconomicon (2003)
Todd Lockwood
Оригинал

Concept Art (2023)
Alexander Ostrowski
Оригинал

Бестиарий (2025)
Antonio José Manzanedo
Оригинал

Leroy Steinmann
Оригинал

Глава 10: Драконы Песчаного города

Оригинальный текст Dragons of the Sandstone City.

Приключение для персонажей 12 уровня

Это приключение рассчитано на 1–2 сессии.

Действие происходит в любом сообществе, расположенном вблизи пустыни или аналогичного засушливого региона.

Важные моменты сюжета

Следующая информация ключевая для сюжета:

- **Яйцо латунного дракона.** В разрушенном подземном городе Хаскасори синий дракон Симрак готовит зловещий ритуал. Женщина обращается к приключенцам, чтобы рассказать им об этом драконе, который убил латунного дракона, защитника города. Яйцо латунного дракона, которое женщина передаёт отряду, содержит ключ к победе над Антрадаском.
- **Загадка ради помощи.** Персонажам предстоит убедить местного сфинкса в её храме раскрыть пароль, позволяющий войти в разрушенный город.
- **Проникновение в Хаскасори.** Исследуя руины Хаскасори, персонажи обнаруживают множество его обитателей, включая бывшего короля. Когда Симрак возвращается в своё логово, персонажи могут высвободить странную магию яйца в присутствии останков латунного дракона, чтобы ослабить главного злодея. Им предстоит убить Симрака, чтобы положить конец угрозе, исходящей от его гнусного ритуала.

Подготовка

Перед тем, как запустить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения»

Шаг 2. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые персонажи Мастера» ниже. Персонажи будут взаимодействовать с этими ПМ на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Отметьте закладки на следующих статблоках в Бестиарии или на ttg.club:

- Бандит
- Василиск
- Взрослый синий дракон
- Гаргулья
- Дао
- Древний синий дракон
- Лорд мумия
- Маг
- Мумия
- Пылающий череп
- Сфинкс знаний

Предыстория приключения

На протяжении поколений синий дракон Симрак сеял ужас по всей земле. Недавно этот жестокий змей убил своего соперника — латунного дракона Космиоко. Однако перед смертью Космиоко успела раскрыть заговор Симрака: тот стремится воскресить нескольких ужасающих предков синих драконов.

Один из учеников Космиоко, волшебница по имени Озерия, обнаружила останки латунного дракона (вместе с таинственным яйцом) в руинах города Хаскасори. Теперь Озерия ищет героев, готовых отправиться туда и сорвать жуткий магический план Симрака.

Начало приключения

Начните приключение с того, что персонажи путешествуют вместе в городе, расположенном рядом с пустыней. Персонаж с самым высокой пассивной внимательностью замечает, что за отрядом кто-то следит.

Прочтите вслух или перескажите следующую сцену:

> Высокая девушка с песочно-русыми волосами и золотистыми глазами уже некоторое время следит за вами. На ней изысканные жёлтые одежды, а под одной рукой она несёт большую корзину, укрытую льняной тканью. Она поочерёдно смотрит то на вас, то на корзину, словно собирается что-то сказать.
>
> Но прежде чем она успевает заговорить, из соседнего переулка выбегает молодая женщина с частично закрытым шарфом лицом. Она бьёт по корзине снизу, подбрасывая её в воздух. Второй прохожий ловит корзину и бросает её третьему — тот уже бежит, мчась прямо в вашу сторону.
>
> Девушка в жёлтом кричит: «Стойте! Воры!»

Три человека (бандиты) ограбили девушку в жёлтом. Это ловкие, но трусливые уличные воришки, и они не ищут драки. К счастью для них, их жертва слишком ошеломлена, чтобы сделать что-либо, кроме как закричать. Вор с корзиной бежит прямо к персонажам, не воспринимая их как угрозу.

Персонажи могут остановить воров любыми способами, но вот несколько наиболее вероятных вариантов:

Запугивание. Персонаж может приказать вору остановиться. Это действие влияние: персонаж совершает проверку Харизмы (Запугивание) со Сл. 14; вор относится к персонажу враждебно. При успехе вор извиняется, роняет корзину и убегает.

Кража. Персонаж может попытаться выхватить корзину действием использование. Для этого нужно пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15. Если персонажу удаётся схватить корзину, вор отпускает её и продолжает бежать.

Насилие. Персонаж может совершить действие атака или магия, атакуя вора оружием или заклинанием. Если вор получает урон, то он трагически вопит, роняет украденную корзину и пытается скрыться.

Во время суматохи персонажи замечают содержимое корзины: латунное яйцо размером с дыню. Прежде чем они успевают что-либо спросить, женщина в жёлтом представляется:

> «Я — Озерия, и, полагаю, это», — говорит она, указывая на яйцо, — «принадлежит вам».

Встреча с Озерией

Озерия — маг, ХД. Она учёная, ищущая того, кто сможет помочь ей сорвать коварные замыслы синего дракона Симрака, используя яйцо в корзине, которое она называет латунным яйцом.

Элдемир когда-то была ученицей латунного дракона Космиоко. Когда Космиоко исчезла вскоре после того, как раскрыла зловещие планы Симрака, Озерия начала собственное расследование. В конце концов она обнаружила место, где Симрак убил Космиоко — и нашла латунное яйцо среди пепла латунного дракона. Озерия похитила это яйцо прежде, чем Симрак смог её найти и уничтожить.

Ключевые персонажи Мастера

Имя	Роль	Статблок	Область
Симрак [Anthradusk]	Главный антагонист	Древний синий дракон	Возвращение Симрака
Озерия [Eldemere]	Человек, выдаёт задание, ученица мёртвого латунного дракона	Маг, средний, ХД	Начало приключения
Оликинтара [Oliekintara]	Предоставляет нужное слово	Сфинкс знаний	Храм Песков
Дазлом [Rummox]	Компаньон Симрака	Дао, НЗ	Н9
Яарнак [Yaarnak]	Просит вернуть потерянный скипетр	Лорд мумия, маленький	Н8

Задание Озерии

Когда яйцо снова оказывается в безопасности в корзине, Озерия объясняет суть происходящего:

— Это, — говорит Озерия, указывая на металлическое яйцо, — последний дар великого латунного дракона Космиоко. Она была убита совсем недавно, пытаясь защитить эти земли от Симрака — синего дракона, стремящегося воскресить своих предков: поколения синих драконов, каждый из которых был причиной неизмеримых бедствий. Космиоко исчезла после того, как предупредила меня о гнусных замыслах Симрака. Следуя подсказкам из её исследований, я пришла к руинам Хаскасори, Песчаный город.

— Там я нашла останки Космиоко — она была убита Симраком. Я извлекла это яйцо из её пепла, но Симрак вернулся прежде, чем я смогла узнать больше о его планах. Я едва успела сбежать, прежде чем он запечатал и магически закрыл врата Хаскасори.

— Последующие исследования убедили меня: это латунное яйцо содержит в себе последний дар Космиоко и способ сорвать планы Симрака. Чтобы сделать это, вы должны вернуться в Хаскасори, высвободить силу яйца, чтобы ослабить Симрака, а затем убить дракона и остановить его ритуал. Это — ваша судьба. На самом деле, яйцо привело меня к вам.

Озерия вручает персонажам яйцо. Она сделает всё возможное, чтобы убедить их отправиться в Хаскасори. Если герои движимы жаждой наживы, то Озерия сообщает, что Хаскасори когда-то был городом великих богатств и культуры — они могут оставить себе любые реликвии и сокровища, что найдут.

Озерия может рассказать следующую информацию:

Как нам попасть в Хаскасори? «Древняя магия запечатала городские врата, и лишь немногие, кроме Космиоко и Симрака, жили достаточно долго, чтобы помнить нужное слово. Однако я уверена, что сфинкс Оликинтара знает, как попасть внутрь. Найдите её в Храме Песков и убедите поделиться знанием. Я могу дать вам точные указания.»

Как яйцо привело вас к нам? «Я хранила яйцо неделями — оно оставалось неподвижным. Но когда я приблизилась к вам, оно стало тёплым и начало подёргиваться. Сейчас оно снова спокойно. Я уверена — это воля Космиоко.»

Что вы можете рассказать об Симраке? «Он — тиран, стремящийся воскресить и подчинить себе мёртвых драконов своих предков, а затем использовать их для завоевания этого региона. Все его ужасы сосредоточены в Хаскасори, который он сделал своим временным логовом. Однако он часто покидает город на длительное время, собирая гнусные реагенты для своего ритуала.»

Что вы можете рассказать о Хаскасори? Озерия подходит к ближайшему колодцу и разбрасывает над его поверхностью сверкающий порошок. В ответ вода поднимается, принимая форму руин города, укрытого в горе.

— Хаскасори начинался как пещера, где путники в пустыне могли укрыться от непогоды, потом стал торговым узлом, а со временем разросся в подземный город с рынками и храмами. Всё это происходило на протяжении поколений под наставничеством Космиоко. Однако со временем народ стал жадным, и правитель по имени Яарнак настроил жителей против дракона. Космиоко ушла, и всего через несколько лет Хаскасори пришёл в упадок.

Озерия в отряд не пойдёт. Если её приглашают присоединиться к отряду, то она вежливо отказывается. Втайне Озерия боится, что Симрак ищет её, и не хочет подвергать задание риску.

Латунное яйцо. Это яйцо неразрушимо и наделено магией. Оно не проявляет очевидных свойств, а заклинание Опознание не раскрывает его природы. Истинная сила яйца пробуждается только тогда, когда оно будет возвращено к останкам Космиоко в Хаскасори (см. область H15).

Храм Песков

Чтобы узнать нужное слово, которое даст персонажам доступ в Хаскасори, они должны разыскать сфинкса Оликинтару в храме Песков, что в 12 милях отсюда.

Когда отряд прибывает в храм Песков, прочтите или перескажите следующее описание:

> Широкая платформа из тёмных каменных плит резко контрастирует с яркими песками пустыни. В центре площадки возвышается массивная статуя сфинкса, высеченная из чёрного камня. Её пирамидальная голова напоминает треугольное лезвие, устремлённое к небу. Тень статуи медленно ползёт по каменному двору, подобно солнечным часам указывая на руны, выгравированные на плитах. На возвышении перед изваянием сфинкса вальяжно расположился настоящий сфинкс; её шёлковые шарфы развеваются на ветру, пока она взирает на вас непроницаемым взглядом.

Оликинтара (сфинкс знаний) уже много веков наблюдает за храмом Песков. Лишь немногие, кроме самых отважных или отчаявшихся, ищут совета у сфинкса, и она никогда не даёт его даром. В беседе Оликинтара отчуждённа и говорит тихо.

Загадка Сфинкса

Оликинтара подтверждает свою личность каждому, кто спрашивает, но прежде чем она скажет что-либо ещё, она настаивает, чтобы посетители ответили на эту загадку:

> Ты пришёл ко мне в мой храм немой,
> Попроси — всего его отдам.
> Но чем больше ты возьмёшь его с собой,
> Тем с меньшим, чем пришёл, уйдёшь ты ко вратам.
> Что это?

Ответ на загадку — время. Персонажи могут делать неограниченное количество попыток. Также они могут попытаться найти подсказки с помощью следующих действий:

Поиск. Персонаж может действием поиск совершить проверку Мудрости (Внимательность или Анализ) со Сл. 16. В случае успеха персонаж замечает, что шарфы Оликтары покрыты повторяющимися узорами с изображениями солнца и луны, символизирующими течение времени; также персонаж замечает, что взгляд Оликтары время от времени устремляется к солнечным часам в центре храма.

Изучение. Персонаж может действием изучение совершить проверку Интеллекта (Аркана или Анализ) со Сл. 15. В случае успеха персонаж распознаёт 12 рун, выгравированных вокруг статуи сфинкса. Каждая из них — древний символ определённого часа.

Если персонажи не смогут правильно ответить на загадку, то Оликинтара, похоже, остаётся довольна своей находчивостью. Она предлагает рассказать им всё, что знает, в обмен на подарок. Это может быть всё, что, по мнению персонажей, может понравиться сфинксу. Например, песня, история, угощение, обещание снова навестить её или сокровище стоимостью не менее 300 зм.

Если же персонажи ответят на загадку правильно, то она делает то же предложение, но не требует подарка.

Нужное слово. Оликинтара подтверждает, что знает, как попасть в Хаскасори: нужно встать перед вратами и произнести или показать жестами кодовую фразу «Космиоко улыбается» на любом языке.

Прощальные подарки. Прежде чем персонажи уйдут, Оликинтара даёт им указания, как добраться до Хаскасори — путь займёт один день через пустыню. Если персонажи ответили на загадку правильно и вели себя уважительно, то она также вручает им свиток заклинания Движение почвы.

Кроме того, Оликинтара предупреждает персонажей, что в Хаскасори может быть больше угроз, чем сам Симрак. Сфинкс слышала, что жадный правитель города, Яарнак, до сих пор цепляется за свой трон.

Leroy Steinmann
Оригинал

Хаскасори

Когда персонажи приближаются к Хаскасори, прочитайте или перескажите следующее:

За много миль впереди небо темнеет, и пески пустыни внезапно вздымаются песчаной бурей. Мгновением позже из мрачной бури вырывается гигантский дракон сумрачного оттенка. Каждый взмах его могучих крыльев вздыбливает дюны внизу, пока дракон не исчезает глубже в пустыне.

Дракон Симрак находится в милях от отряда и улетает как от них, так и от Хаскасори. Дракон скрывается из виду прежде, чем персонажи успеют вмешаться, а далёкая песчаная буря утихает через несколько минут. Дракон не вернётся до кульминации приключения, описанной в разделе Возвращение Симрака.

Вскоре после этого персонажи достигают утёса из песчаника, который укрывает Хаскасори.

Особенности Хаскасори

Если не указано иначе, то руины Хаскасори обладают следующими особенностями.

Амулеты Яарнака. Жрецы короля Яарнака создали декоративные нефритовые амулеты, чтобы отмечать самых верных подданных короля. Каждый амулет несёт на себе зловещий рисунок, сочетающий козьи и драконьи черты. Амулет стоит 250 зм. Один или несколько амулетов Яарнака можно найти в зонах H7a, H7d, H8 и H12. Они не магические, но статуя в святилище (зона H15) не пытается обратить в камень существо, носящее на виду амулет Яарнака.

Потолки. Грубые природные потолки пещеры возвышаются на 50 фт.

Двери. Немногочисленные двери Хаскасори находятся в конце моста (зона H2), у входа в сокровищницу (зона H8) и в храме (зона H14). Эти массивные каменные двери запечатаны могущественной магией. Единственный способ, которым существо может открыть запечатанную дверь, — произнести или показать жестами ключевую фразу «Космиоко улыбается» на любом языке. Однажды открытая дверь не может быть запечатана вновь.

Освещение. Полосы тусклого света проникают в южную часть Хаскасори (зоны H1–H3) снаружи. Если не указано иное, то остальная часть руин погружена во тьму. В описаниях предполагается, что у персонажей есть способ видеть в темноте.

Кристаллы молний. Присутствие Симрака вызвало рост заряженных электричеством кристаллов по всему Хаскасори. Каждый такой кристалл — большой объект с 13 КД, 60 хитов и иммунитетом к урону излучением, ядом и психической энергией.

Когда кристаллическое образование получает урон, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от этого образования, совершает спасбросок Ловкости со Сл. 14, получая 14 (4к6) урона излучением при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Области Хаскасори

Следующие области привязаны к карте «Хаскасори».

H1: Вход

Вход в Хаскасори представляет собой широкий пещерный проём, высеченный у подножия горы. Внутри пещеры осколки лавандового кристалла разбросаны у ног растрескавшихся и сломанных статуй из того же кристалла. Статуи изображают охваченных паникой приключенцев — людей, дварфов и эльфов. Из западной стены выступают образования того же стекловидного кристалла. Пандус и пара лестниц спускаются на северо-восток, а на восток уходит широкий проход.

Шесть почти полностью разрушенных статуй — это останки отряда приключенцев, которые искали в этой пещере убежище и столкнулись с василисками в аллее (область H3). Все шестеро были превращены в кристалл молнии (см. Особенности Хаскасори), а затем убиты, когда василиски сожрали часть своих окаменевших жертв.

Громкий шум здесь привлекает внимание василисков из области H3, и они приходят, чтобы проверить, что происходит.

H2: Мост

Этот мост перекинут через пропасть, уходящую в темноту. На дальнем конце моста высится врата Хаскасори — массивные каменные двери, украшенные гравировками драконоподобных фигур.

Дно пропасти находится на 150 фт. ниже моста. Пропасть тянется на несколько сотен футов к северо-западу и проходит под руинами города, но не соединяется ни с одной другой частью Хаскасори и упирается в тупик из песчаника.

Распечатывание врат. Эти врата запечатаны древней магией и могут быть открыты, как описано в разделе Особенности Хаскасори.

H3: Аллея

Широкие проёмы в северной стене этой аллеи выходят на каменный мост Хаскасори, главные ворота и скалистый выступ, который уходит наклонной плоскостью в пропасть под мостом.

Пять василисков отдыхают в тоннелях в аллее на востоке (область H5). Если они замечают что-либо в аллее или у входа (область H1), то чудовища выскакивают, чтобы устроить засаду на персонажей. Существо, которое окаменеет от одного из этих василисков, превращается не в камень, а в кристалл молнии (см. Особенности Хаскасори), но его всё ещё можно восстановить обычным образом.

H4: Парящая платформа

В центре этого зала парит тускло светящаяся каменная платформа, к которой ведёт короткий пандус. Щели вокруг парящей платформы открывают вид на шахту глубиной пятьдесят футов под ней. Каменная лестница, опоясывающая платформу, спиралью огибает зал и уходит вниз по шахте.

Действием магия существо на парящей платформе или на соседнем пандусе может заставить платформу медленно опускаться или подниматься на 10 фт. Платформа останавливается, когда достигает пандуса в верхней или нижней точке шахты.

У подножия шахты три широких тоннеля ведут соответственно к руинам жилых и торговых кварталов Хаскасори (на запад; области H7–H9), к столпам Хаскасори (на север; область H6) и к городским катакомбам (на восток; области H11–H13).

H5: Провал

Массивные кристаллические образования выстилают стены этой небольшой сети пещер. В месте, где пещеры заканчиваются, в каменном полу зияет провал глубиной пятьдесят футов. На дне ямы — песчаный грот, не шире самого провала.

Кристаллы в пещере — это кристаллы молний (см. Особенности Хаскасори). Глинистый песок в основании провала соединён с массивным слоем песка, который простирается во всех направлениях под скалистым основанием Хаскасори. Здесь Симрак прорывает себе путь через песчаный субстрат, чтобы обойти запечатанные главные ворота. Дракон появляется в аналогичном провале примерно в 250 фт. к северу, в катакомбах Хаскасори (область H11).

Leroy Steinmann
Оригинал

H6: Колонны Хаскасори

Две колоннады выстраиваются вдоль прохода, ведущего к большому подземному храму в северной части этой просторной пещеры. Перед четырьмя самыми южными колоннами возвышаются величественные статуи крылатых существ, сочетающих в себе черты людей и драконов. Массивные кристаллические образования покрывают стены. На запад ведут туннели в другие части песчаного города.

Кристаллы — это кристаллы молний (см. Особенности Хаскасори). Четыре статуи — это гаргульи, слуги джинна в башне (область H9). Если их спровоцировать, то они сражаются до смерти; если же их не тревожить, то они ускользают, чтобы предупредить своего хозяина о незваных гостях.

H7: Руины города

Эти залы когда-то служили рабочими и жилыми помещениями для народа Хаскасори. Туннели в западной стене, ранее ведущие в множество других помещений, обрушились много лет назад.

H7a: Покои верховных жрецов. Среди скромной каменной обстановки этого помещения можно найти два амулета Яарнака (см. Особенности Хаскасори).

H7b: Общежитие. В этом рушащемся зале не осталось очевидных сокровищ. Однако, персонажи, ищущие реликвии Хаскасори для продажи, могут найти здесь обычные инструменты и записи (см. раздел Заключение для подробностей).

H7c: Скульптура города. В центре этого помещения стоит неподвижный куб из розового песчаника со стороной 10 фт. Верхняя грань куба вырезана в виде миниатюрной скульптуры горы-стола, в которой находится Хаскасори. Персонажи, осматривающие скульптуру, замечают, как по ней бродят оживлённые песчаные птицы и козы; время от времени над сценой величественно пролетает латунный дракон. Эта скульптура — магически оживлённая модель, изображающая Хаскасори в эпоху его расцвета. Действием поиск персонаж может изучить скульптуру и совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 12. При успехе он понимает, что модель изображает не современное состояние, а прошлое этой области.

H7d: Колодец. Действием поиск персонаж может заглянуть в этот пересохший колодец глубиной 30 фт. и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 16. При успехе он замечает зелёный каменный амулет Яарнака (см. Особенности Хаскасори) на дне колодца.

H8: Хранилище

Треснувшая каменная дверь в это помещение запечатана так же, как и остальные двери в городе (см. Особенности Хаскасори).

Осколки разноцветной керамики разбросаны вдоль стен этого восьмиугольного помещения. Единственное, что осталось целым, — трехфутовый алтарь из песчаника. На нём стоит керамическая фигурка зловещего существа, наполовину козла, наполовину дракона. Вокруг статуэтки клубится облачко чёрной пыли.

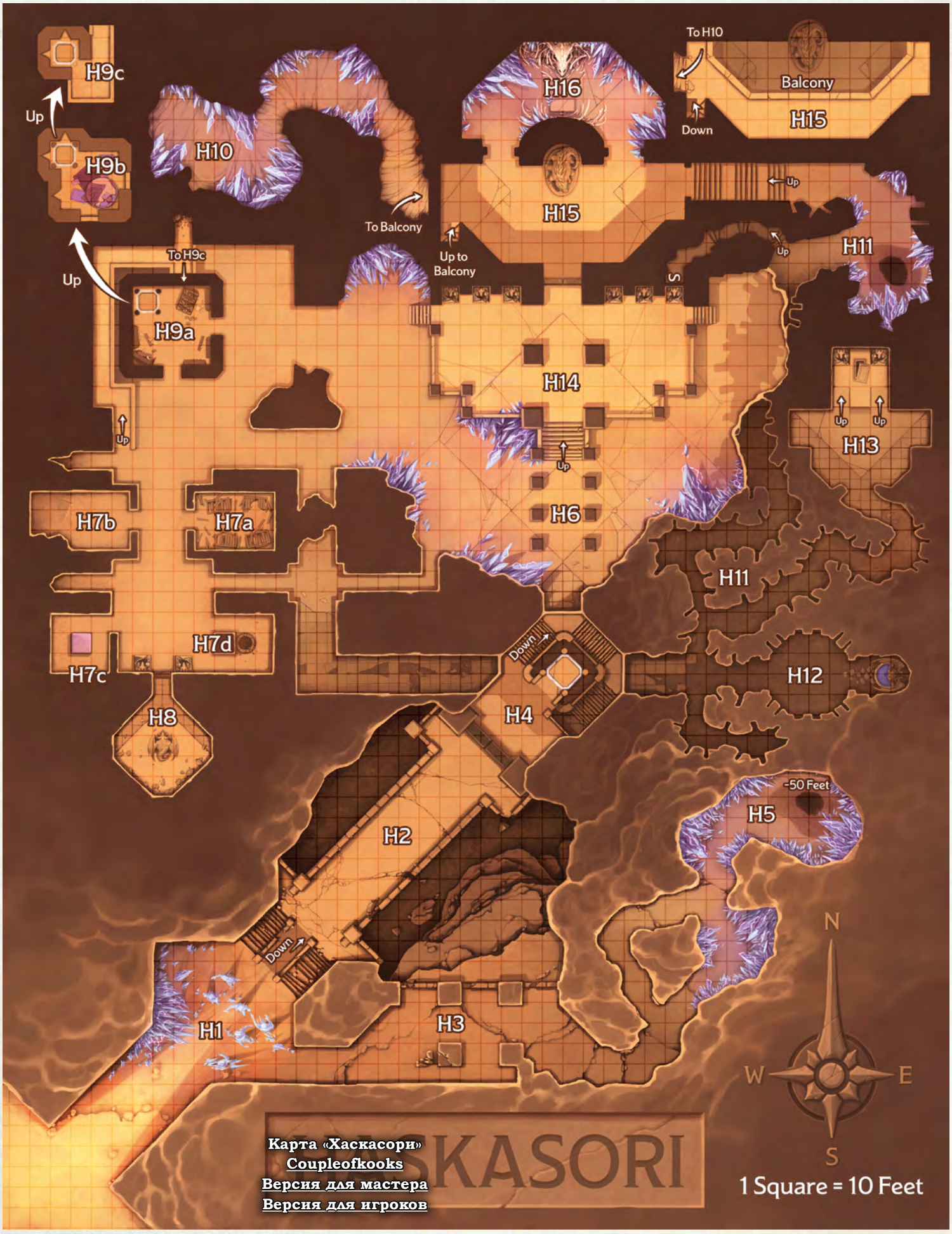
Это помещение служит мемориалом последнему правителю Хаскасори, Яарнаку. Однако тело правителя не погребено здесь; его труп покоится в отдельной гробнице (область H13). Статуя изображает причудливый символ власти Яарнака: искажённый образ латунного дракона с «мудрыми» козьими чертами.

Услышать голос Яарнака. Вскоре после того как персонажи входят, они слышат шипящий голос:

«Верните мой скипетр на законное место, — повелевает властный голос, — или познайте мой гнев!» Чёрная пыль собирается в долговязую фигуру истощённого полурослика, гниющие бинты и латунные цепи покрывают его разлагающуюся плоть. Гордую, зловещую улыбку растягивает его высохшее лицо.

Пыль принимает облик Яарнака (лорд мумия, маленький). Яарнак хочет, чтобы его скипетр вернули из логова дракона (область H10) и возвратили в его гробницу (область H13). Если персонажи делают это, то Яарнак умиротворяется и исчезает; начислите персонажам опыт за победу над мумией. Если они пытаются покинуть Хаскасори, не вернув скипетр, то мумия преследует их и сражается, пока не будет уничтожена.

Сердце повелителя мумий. Статуя здесь — маленький объект с 13 КД, 10 хитами и иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Внутри спрятано высохшее сердце Яарнака.



Карта «Хаскасори»
Coupleofkooks
Версия для мастера
Версия для игроков

Сокровища. Латунные цепи, обвивающие тело Яарнака, в сумме стоят 800 зм. Любой персонаж, который роется в разбитых сосудах и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 12, обнаруживает амулет Яарнака (см. Особенности Хаскасори).

H9: Башня гения

Эта широкая башня из песчаника разделена на три уровня, верхний из которых представляет собой крышу примерно в 20 футах под потолком пещеры высотой 50 футов. Снаружи башни находится лестница, ведущая с земли на крышу.

Каждый этаж башни представляет собой отдельную зону. Волшебная парящая платформа, такая же, как в зоне H4, соединяет три уровня.

Дазлом. Компаньон Симрака, дао Дазлом (ХН), живёт в этой роскошной башне. Формально она следит за незваными гостями, но на деле большую часть времени проводит за изучением древних текстов и построением планов по предательству Симрака. К персонажам она относится безразлично.

Если Дазлом не была предупреждена о прибытии персонажей, то она находится в своей спальне (зона H9b). В этом случае она не заинтересована в сражении и немедленно сдаётся. См. раздел «Советник-предатель», чтобы узнать подробности о взаимодействии с ней.

Предупреждение. Если гаргульи в зоне H6 предупреждают Дазлом о приближении группы, то дао и все четыре гаргульи наблюдают с крыши (зона H9c). Если они замечают приближение персонажей, то они спускаются, чтобы перехватить их до того, как те войдут в башню. Дазлом делает вялую попытку прогнать персонажей, но сдаётся, если становится окровавленной. Также персонаж может действием влияние совершить проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл. 15, чтобы убедить Дазлом сдаться и сотрудничать с ними. См. раздел «Советник-предатель», если она сдаётся.

H9a: Библиотека. Первый этаж башни заполнен ценными текстами. Вся коллекция, включающая более 200 фолиантов и ещё больше свитков, стоит 5000 зм. Персонаж, потративший 15 минут на изучение библиотеки, находит два свитка заклинания Высшее восстановление. Персонажи, ищущие реликвии Хаскасори на продажу, могут найти здесь различные интересные хроники (см. раздел Заключение).

H9b: Спальня. Богато украшенные ковры, изысканные скульптуры и мягкие шелка наполняют эту роскошную личную комнату. Действием поиск персонаж может обыскать комнату и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 16. При успехе он находит бутылку с ифритом в секретном углублении в одной из стен.

H9c: Крыша. Из северной части крыши, куда ведёт пандус, выступает каменный мост, ведущий к обрушенному туннелю. Ранее он соединялся с нынешним логовом дракона (зона H10). Обломки перекрывают туннель. Действием изучение персонаж может осмотреть завал и выполнить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 13. Персонажи с чувством вибрации получают преимущество на эту проверку. При успехе персонаж определяет, что завал имеет толщину около 10 фт., и расчистка прохода вручную займёт примерно 1 час.

Советник-предатель. Если Дазлом сдаётся, то она отвечает на вопросы по следующим темам:

Симрак. Древний синий дракон создал логово (зона H10), соединённое с храмом (зона H15). Туннель к северу от башни дао раньше вёл прямо в это логово, но Симрак обрушил его часть. Однако, большая часть туннеля всё ещё существует и завалена незначительно.

Статуя василиска. Статуя в храме превращает в камень тех, кто встретится с ней взглядом. Однако, она не окаменяет тех, кто носит амулет Яарнака (см. раздел Особенности Хаскасори).

Яарнак. Бывший правитель города, Яарнак, скрывается в руинах к югу (зона H8). Симрак украл скипетр лорда мумии и держит его в своём логове (зона H10), попасть в которое можно с балкона над храмовым святилищем.

Хотя Дазлом и намеревалась предать Симрака, но она отказывается сражаться с драконом на стороне группы и избегает раскрытия своих коварных планов.

H10. Логово Симрака

В эту область можно попасть с верхнего уровня святилища (область H15). Раньше она соединялась с башней гения (область H9c).

Огромные кристаллические образования заполняют все уступы и ниши этой просторной пещеры. Особенно массивное образование на юге заключает в себе затейливый предмет.

Кристаллические образования здесь — это кристаллы молний (см. Особенности Хаскасори).

Скипетр Яарнака. Персонаж, который исследует массивное кристаллическое образование, замечает внутри предмет в форме скипетра. Разбив кристалл, можно освободить костяной скипетр, обёрнутый чешуйчатой шкурой синего дракона. Это жезл правления — скипетр, которым так жаждет завладеть Яарнак (см. область H8).

H11. Катакомбы

Ниши всех форм и размеров тянутся вдоль этих затхлых коридоров. В одних — широкие полки, на которых лежат клочья льна и обломанные кости, в других — осколки керамики и рассыпанный пепел. В туннелях эхом раздаются шаркающие шаги.

Восемь мумий рассеяны по этим катакомбам. Эти стражи враждебны ко всем, кто не является нежитью. Когда-то они были верными стражами короля Яарнака. Когда Симрак забрал скипетр из гробницы короля, стражи пробудились от своего сна, чтобы разыскивать злодея, осквернившего могилу их господина. Когда персонажи вступают в бой с одной мумией, то бросьте 1к6 для определения количества мумий, которые ещё появятся в начале второго раунда боя. Остальные прибывают в начале третьего раунда.

Лестница в тупик. У северного конца туннеля лестница поворачивает на запад через грубо высеченный проход и упирается в стену из обработанного камня. Действием поиск персонаж может осмотреть стену и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 12. В случае успеха персонаж замечает кнопку, скрытую в камне. Нажатие на кнопку заставляет стену отъехать в сторону, открывая проход через основание статуи в храм (область H14).

Реликвии. Персонажи, ищущие реликвии Хаскасори на продажу, могут найти здесь различные погребальные предметы (подробности см. в разделе Заключение).

Кристаллы молний. В северной части этой области стены усыпаны массивными образованиями кристаллов молний (см. Особенности Хаскасори).

Провал. Провал, которым Симрак пользуется, чтобы проникать в разрушенный город, находится в северной части катакомб; он точно такой же, как провал в области H5.

Leroy Steinmann
Оригинал

Н12: Святилище

В конце аккуратно высеченной усыпальницы возвышается статуя из песчаника. Статуя изображает сфинкса со скипетром в лапах. Вокруг статуи — каменная купель, наполненный кристально чистой водой.

Любое существо, приближающееся к статуе, замечает амулет Яарнака на дне купели (см. Особенности Хаскасори).

Кристаллизующая вода. Присутствие Симрака осквернило когда-то исцеляющую магию этой купели. Любое существо, прикасающееся к воде, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 20 или получит состояние окаменевший, превратившись в кристалл молнии (см. Особенности Хаскасори).

Сокровище. Действием поиск персонаж может осмотреть скипетр статуи и пройти проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 12. В случае успеха он обнаруживает зелье долголетия, спрятанное в фальшивом основании полого скипетра.

Н13: Гробница короля

Каменные статуи чудовищных двуногих существ стоят в дальних углах этой гробницы, подсвеченные зловещим огненным светом. Богато украшенный саркофаг в возвышенной части зала находится в беспорядке: крышка сдвинута и небрежно опрокинута набок.

Шесть пылающих черепов прячутся за каменными статуями в дальних углах гробницы. Они дружественны к существу со скипетром Яарнака (а также к его союзникам); всех остальных существ они атакуют.

Возвращение скипетра. Если персонаж возвращает скипетр Яарнака (см. область Н10) в саркофаг, пылающие черепа, охраняющие зал, погибают и с грохотом падают на пол. Тяжёлая крышка саркофага медленно закрывается, и костлявый, дрожащий вздох раздаётся по всей Хаскасори — дух Яарнака наконец обретает покой. Пока скипетр остаётся в саркофаге, Яарнак не тревожит город.

Н14. Храм

Шесть двадцатифутовых статуй гуманоидов с драконьими головами заполняют ниши вдоль северной стены этого храма. Статуи обрамляют пару массивных каменных дверей. Колонны от пола до потолка, соединённые низкими каменными перилами, отделяют возвышающуюся площадку храма от остальной части подземного города.

Действием поиск персонаж может исследовать самую восточную статую и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 14. При успехе персонаж замечает кнопку, скрытую у основания. Если нажать кнопку, то нижняя часть статуи сдвигается в сторону, открывая секретный проход, ведущий к северному концу катакомб (область Н11).

Двери святилища. Зачарованные двери в святилище (область Н15) можно открыть так, как описано в разделе Особенности Хаскасори.

Н15. Святилище

Статуя чудовищной фигуры с головой василиска господствует над этим святилищем. Глаза статуи ярко светятся зелёным, заливая всю комнату зловещим светом.

Светящиеся глаза статуи испускают яркий свет в пределах 30 фт. и тусклый свет дополнительно на 30 фт.

Окаменяющая статуя. Когда существо, не носящее амулет Яарнака (см. Особенности Хаскасори), впервые за ход входит в область яркого света статуи или начинает там свой ход, оно совершает спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале спасброска существо начинает превращаться в кристалл, получает состояние опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода. При втором провале оно получает состояние окаменевший до тех пор, пока не будет снято заклинанием Высшее восстановление или иной магией. При успешном спасброске эффект оканчивается. Существо, окаменевшее из-за статуи, превращается в кристалл молнии (описано в разделе Особенности Хаскасори).

Балкон. Лестница в юго-западном углу ведёт на балкон, с которого открывается вид на нижний уровень святилища. Из балкона на запад уходит туннель в логово дракона (область Н10).

H16. Сокровищница

Кучи монет и ценных сокровищ громоздятся в центре этой комнаты, а вдоль стен тянутся кристаллические образования. Однако великолепие сокровищ затмевается мрачной картиной вокруг. Кости и шкура латунного дракона разложены по южной части комнаты так, чтобы подчёркивать чёрный каменный алтарь у южной стены. На стене напротив алтаря укреплён незавершённый скелетный образ другого, куда более ужасающего дракона. Его кости усыпаны сверкающими синими самоцветами.

В этом осквернённом святилище Симрак выставляет кости одного из своих предков рядом с останками Космиоко. Эти кристаллические образования — кристаллы молнии (см. Особенности Хаскасори).

Усиление яйца. Если персонажи приносят латунное яйцо в эту область, то оно начинает излучать слабое тёплое свечение. Яйцо становится тёплым на ощупь и трескается, открывая внутри слабое пульсирующее свечение. Персонажи не могут открыть яйцо дальше и не успевают как следует исследовать его, поскольку руины сотрясает оглушительный грохот. Перейдите к разделу «Возвращение Симрака», как только персонажи возьмут какие-либо предметы из сокровищницы.

Сокровищница. Сокровища здесь включают следующие ценные предметы:

- 49000 зм (980 фунтов);
- 8 драгоценных камней — 2 аквамарина, 4 чёрных жемчужины и 2 топаза (500 зм каждый);
- 3 безупречные вазы (750 зм каждая);
- Оживлённый щит;
- Зелье невидимости;
- Зелье ускорения.

Возвращение Симрака

Когда Симрак возвращается в Хаскасори, прочитайте или перескажите следующий текст:

Могучий удар сотрясает руины, и сверху сыпется дождь оседающего песка. Тяжёлые шаги гулко раздаются в залах. Нечто огромное приближается.

Симрак вернулся с последними предметами, необходимыми для завершения своего ритуала. Дракон входит в город через воронку в катакомбах (область H11) и направляется в свою ритуальную комнату (область H15). Персонажи, находящиеся в области H15 или H16, имеют 1 минуту на подготовку, прежде чем появится дракон.

Симрак приходит в ярость при виде незваных гостей и сражается насмерть. Если он не ослаблен (см. «Применение латунного яйца» ниже), то используйте статблок древнего синего дракона. Дракон слишком поглощён своим ритуалом, чтобы преследовать персонажей, которые бегут.

Применение латунного яйца

Персонаж, держащий расколотое латунное яйцо и находящийся не дальше 60 фт. от Симрака, может действием магия высвободить остаточную силу Космиоко. Если это происходит, то прочитайте следующее:

Медное яйцо рассыпается вдребезги! Из разбитой скорлупы изливается янтарный свет, заливая всех и всё поблизости. Обжигающее освещение обугливает чешую Симрака и заставляет дракона выть от боли. Но для вас тёплое сияние кажется бодрящим. Когда свет гаснет, Симрак всё ещё стоит, но стал меньше и бледнее, чем прежде, а его тело потрескивает от рогов до самого хвоста.

Магия медного яйца ослабляет Симрака и усиливает персонажей. Это влечёт за собой следующие эффекты:

Сверхъестественные чары. Каждый персонаж, который помог доставить медное яйцо в Хаскасори, получает чары славы Космиоко, описанные ниже. Дополнительную информацию смотрите в разделе «Сверхъестественные дары» в Руководстве Мастера (стр. 75).

Ослабленный дракон. Хиты Симрака уменьшаются на 200. В течение следующих 24 часов замените статблок Симрака (кроме его хитов, бонуса инициативы и значения инициативы) на статблок взрослый синий дракон.

Чары славы Космиоко [Charm of Cozmioko's Glory]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары наполняют вас праведной местью латунного дракона Космиоко. Вы можете действием магия совершить один из следующих эффектов:

Огонь Космиоко. Вы накладываете заклинание Стена огня (версия 7 уровня, Сл. спасброска 20) без компонентов заклинания.

Свет Космиоко. Вы восстанавливаете 28 (8к6) хитов.

Месть Космиоко. Одно оружие ближнего боя, которое вы держите, на 1 минуту (или пока вы не перестанете держать это оружие) наполняется сверхъестественной мощью. Один раз за ход, когда вы попадаете этим оружием по дракону, то дракон получает дополнительно 346 урона того же типа, что и у оружия.

После применения чар, они исчезают.

Заключение

Если персонажи побеждают Симрака и возвращаются к Озерии, то она хвалит их за храбрость — поблагодарив их как от своего имени, так и от имени Космиоко. Она уверена, что латунный дракон теперь обретёт покой.

Если персонажи приносят какие-либо реликвии из Хаскасори, то Озерия направляет их к покупателям. Независимо от того, что и сколько группа приносит с собой, эти антиквары выплачивают сумму, равную числу персонажей, умноженному на 1200 зм.

Озерия говорит персонажам, что, если ей снова понадобятся способные исследователи и убийцы драконов, то она обратится к ним вновь. Загадочная учёная вскоре исчезает.

Провал

Если персонажи не смогли победить Симрака, то синий дракон завершает свой ритуал, и несколько древних синих драконов появляются на его стороне. Под командованием своего воскресителя, драконы наводят ужас и подчиняют регион. Точные детали происходящего зависят от вас, но игроки должны понять: цена провала — действительно велика!

Титры авторов

Ведущий дизайнер: Amanda Hamon, James Wyatt

Дизайнеры: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Anthony Joyce-Rivera, Renee Knipe, Ron Lundeen, Christopher Perkins, Patrick Renie, Erin Roberts, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, Steve Townshend

Разработчики правил: Makenzie De Armas (lead), Jeremy Crawford, Ron Lundeen

Редакторы: Judy Bauer (lead), Emma Candon, Sadie Lowry, Hannah Rose, Sue Weinlein, Hans Ziegler

Арт-директоры: Matt Cole (lead), Fury Galluzzi, Josh Herman, Kate Irwin, Emi Tanji

Дизайнеры графики: Matt Cole, Paolo Vacala

Художники обложек: Justine Jones, Greg Staples

Художники: Tom Babbey, Daren Bader, Clyde Caldwell, Chippy, Simon Dominic, Jeff Easley, Luke Eidenschink, Larry Elmore, Jason A. Engle, Lars Grant-West, John Grello, Johan Grenier, Justine Jones, Andrew Kolb, Vance Kovacs, Andrey Kuzinskiy, Ed Kwong, Todd Lockwood, Antonio José Manzanedo, Dominik Mayer, Caio Monteiro, Martin Mottet, Jodie Muir, Mark A. Nelson, Alexander Ostrowski, Keith Parkinson, Anna Podedworna, Steve Prescott, Chris Rallis, Joshua Raphael, Richard Sardinha, Chris Seaman, Rudy Siswanto, Craig J Spearing, Ron Spencer, Leroy Steinmann, Zack Stella, Matt Stewart, Matt Stikker, David C. Sutherland, Autumn Rain Turkel, Paolo Vacala, Svetlin Velinov, Raoul Vitale, Jabari Weathers, Campbell White

Картографы: Francesca Baerald, Jared Blando, CoupleOfKooks, Andrew Kolb, Dyson Logos, Damien Mammoliti, Mike Schley, Paolo Vacala

Консультанты: Shawn Banerjee, Eytan Bernstein, Daniel Delgado, Sameer Joseph

Продюсеры: Rob Hawkey (lead), Bill Benham, Siera Bruggeman, Vanessa Hoskins

Эта книга посвящена Кристоферу Перкинсу за его многолетний вклад в разработку игры Dungeons & Dragons.

Титры перевода

Основной перевод и вёрстка: Koroz

За указание на ошибки в вычитке на Google Диске спасибо этим замечательным людям:

Scorpio, Choporson, Василий Зеленков, Марк Полохов, Кирилл Зубакин, Erl Eltare.

Alexander Ostrowski
Оригинал